

3 6.80 DM
7.00 Sfr. / 52.- Ös.
5.- US$ / 3.- £

TOS-Computing 96

Alles über die Computerfachmesse am 4. und 5. Mai 1996 in Hannover

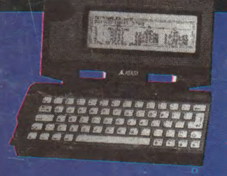
Story of ATARI

Der zweite Teil unserer ATARI Biografie

Neuer Computer: Hades

Aktuelle Fakten zum ATARI-kompatiblen Computer

Portfolio-FAX



Endlich möglich: FAXen mit dem Pofo

Spiele-Reviews



- **Mafia** (ST)
- **NBA Jam** (Jag)
- **Confusion** (Falcon)
- **Defender 2000** (Jaguar)
- **Super Stario Land** (ST/E)

*PhotoLine, die EBV-Software * Bibel ST * Programmierkursus*
*Mit dem ATARI leicht ins Internet * Adventures programmiert*

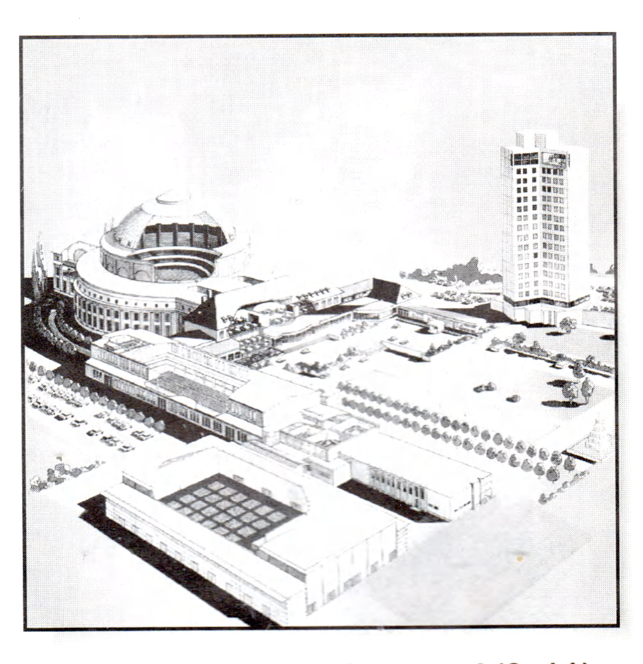
Wer nicht kommt, ist selber schuld...

Am 4. und 5. Mai diesen Jahres findet erstmals die "TOS-Computing 96", eine systemübergreifende Computermesse mit ATARI-Schwerpunkt, statt. Ein großer Teil der rennomierten Hard- & Softwareproduzenten hat sich bereits jetzt zu dieser Messe angemeldet, so daß alle ATARI-Anwender einem Groß-Ereignis entgegensehen können. Vielleicht ist der Zuspruch auf allen Seiten so groß, weil der Standort Hannover grundsätzlich aus allen Himmelsrichtungen bestens zu erreichen ist und der Austragungsort das entsprechende Messefeeling aufkommen läßt. Genaueres zu diesem Ereignis können Sie dem ausführlichen Messevorbericht entnehmen, auf jedenfall haben die Veranstalter aber einige Überraschungen parat! Ein ganz anderes Thema, das die Gemüter der ATARI-Anhänger in aller Welt bewegt, ist der ominöse Zusammenschluß Ataris mit dem amerikanischen Massenspeicher-Hersteller JTS. Angaben der amerikanischen Presse zufolge, hat SAM Tramiel, seit 1984 Firmenchef bei ATARI, ca. 25 Mio. US-$ in das junge amerikanische Unternehmen JTS investiert und somit einen großen Anteil an JTS erworben. Der Fest- & Wechselplatten-Hersteller, der nach eigenen Angaben über 1300 Mitarbeiter weltweit unterhält, plant den Absatz von über 2 Mio. Laufwerken für das Jahr 1996. Was in diesem Zusammenhang aus ATARI wird, steht noch nicht genau fest, geplant ist jedoch, noch mehrere mio. Dollar für die Produktion erstklassiger Jaguar-Spiele zu investieren. Bis zum Jahresende sind gut 30 namhafte Spiele geplant. Gleichzeitig wird das Tochterunternehmen "ATARI Interactive" weiterhin PC-Spiele produzieren. Lesen Sie hierzu aber mehr im Innenteil. Sollten alle Strikke längerfristig reißen, wird die Familie Tramiel auch sehr gut mit den Rechten an dem Namen ATARI und dem entsprechenden Logo verdienen und zudem viele Lizenzrechte an über 100 Programmroutinen geltend machen. Alle echten Insider werden diese Tatsachen in Bezug auf das Geschehen der letzten 3 Jahre mit "nichts Neues im Westen" schmunzelnd kommentieren und sich freuen, daß es auch heute noch so viele aktive ATARI-User in unseren Breitengraden gibt.

Bis zur TOS-Computing, Ihr

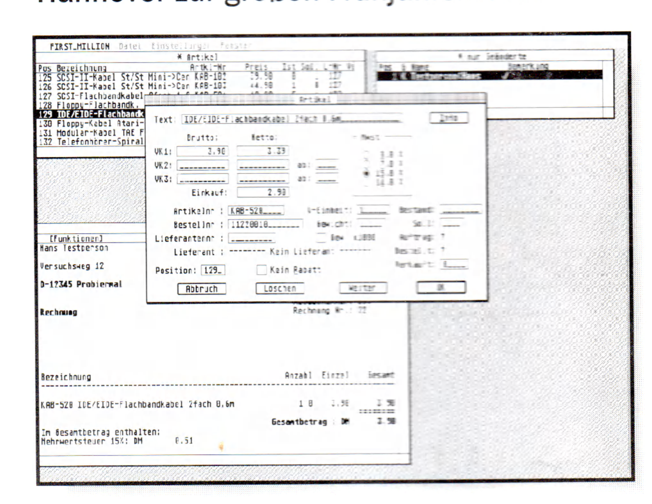
D. Grohmann

Aktuelles:



TOS-Computing 96 - Die Messe! (S. 11)

Am 4. und 5. Mai ist es soweit. ATARI Händler und Softwärehäuser treffen sich in Hannover zur großen Frühjahrsmesse.



First Million Update (S. 50)

Das Allround-Talent in puncto Finanzbuchhaltung und Fakturierung.



Spiele für ATARI ST und Jaguar (S.55)

Spiele-Tests für ST & Flacon + Jaguar

Wer bietet mehr?



Wollen Sie eines dieser sensationellen Angebote?
Nutzen Sie bitte den Abo-Coupon aus diesem Heft.

AKTUELLES

Neu: SoundPool Sync.-Box und Sync.-Box Pro

Endlich ist es möglich, einen Notator SL mit Unitor an ein HD Recording System mit MIDI-Timecode Ausgang zu koppeln. Die SoundPool Sync.-Box wandelt MTC in ein SMTE/EBU Signal im LTC Format. Damit können alle SMTE gesteuerten Syquenzer, Mischpultautomaten oder SMPTE Displays angeteuert werden.

Mit der Sync.-Box Pro bietet SoundPool zusätzlich einen professionellen SMPTE/MTC Syncronizer und Generator mit umfassenden Features zur Synchronisation von MIDI-Systemen zum Band. Mit Dropout Correction und TC Refresher sowie MIDI Merger und MTC to SMPTE Wandler.

Beide Geräte können mit den Frameraten 24,25,30



und 30dF betrieben werden.

Preise:
Sync.-Box: 298,- DM
Sync.-Box Pro: 498,- DM

Mehr Informationen und einen Katalog über HD-Recording und Mastering auf dem Falcon sowie über CD-Writer erhalten Sie bei:

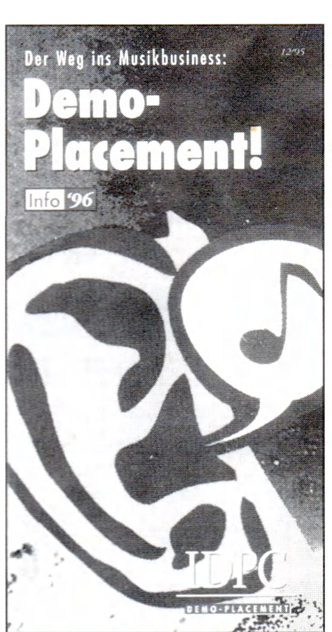
SoundPool
Postfach 1112
74373 Zaberfeld
Tel. 07046 - 90215
FAX 07046 - 90315

ATARI-Inside nun über BTX (T-Online) erreichbar

Die Datenautobahn macht vor niemandem halt - auch nicht vor dem FALKE Verlag, Herausgeber der ATARI-Inside. Seit Mitte Februar 1996 können Informationen zur ATARI-Inside sowie der Produktpalette des FALKE Verlages auch per BTX abgerufen werden. Auf ca. 8 Seiten erhalten Sie Informationen über die jeweils aktuelle Ausgabe der ATARI-Inside, die geplanten Themen für die kommende Ausgabe und den Versandservice des FALKE-Verlags. In den kommenden Wochen werden die Seiten besonders in Hinblick auf die TOS-Computing 96, die große Computerfachmesse mit ATARI-Schwepunkt, regelmäßig aktuallisiert. Die BTX-Seiten des FALKE-Verlages sind erreichbar unter:
***ATARI-INSIDE#**

IDPC - Demo Placement bei M.u.C.S.

Für viele Musiker ist es wichtig, DEMO-CDs mit der selbst produzierten Musik aufzunehmen, um diese diversen Produzenten, Plattenfirmen und Radio-Sendern zur Verfügung zu stellen. Dies ist jedoch häufig mit einem hohen Kosten- und Arbeitsaufwand verbunden. In der jüngsten Vergangenheit hat sich das IDPC-Placement durchsetzten können. Hierbei handelt es sich um eine Vereinigung von Musikern, die mit Hilfe von Niederlassungen im gesamten Bundesgebiet sowie vielen Kontakten zu Musikproduzenten, Plattenfirmen und Radiosendern im gesamten europäischen Raum die Förderung von Musikern übernimmt. Mit Hilfe eines geringen Beitrages erhalten Sie eine CD-Produktion, die automatisch an die "richtigen Leute" weitergeleitet wird. Weitere Informationen



erhalten Sie gegen DM 2.- in Briefmarken bei:

M.u.C.S.
Sascha Roth
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
Tel. 0511 - 7100599

Neue Adapter-Karten

Die Fa. Hard- & Softwreentwicklung N. Wieczorek (ehemalige Entwickler der Fa. Hard- & Soft) hat zwei interessante Adapter-Karten entwickelt.

Sie ermöglichen den Einsatz von handelsüblichen Simm Speicher Modulen auf der Speicherkarte aixTT der Fa. Heyer & Neumann.

Ein SET dieser Karten besteht aus einem Links- und einem Rechts-Adapter, so daß beide Simmbänke bestückt werden können. Erhältlich ist die Karte für DM 39.- bei:

Hard- &
Softwareentwicklung
N. Wieczorek
Habichtseck 43
44575 Castrop-Rauxel
Tel: 02305 - 962030
FAX: 02305 - 962031

News & Termine

Einmalige Abo-Angebote!

Der FALKE Verlag unterbreitet den Lesern der ATARI-Inside im Zuge einer Promotion-Kampagne für Abonnements lukrative Einstiegsangebote:

Jeder, der ein ATARI-Inside Abonnement nach Erscheinen dieses Heftes abschließt, erhält entweder das inzwischen sehr beliebte Auto-Rennen "Cruisin Beasts" oder auf Wunsch auch die aktuelle Spezial-Diskette.

Zudem gibt es zwei super günstige Kombi-Angebote: Beim Abschluß eines Abonnements der ATARI-Inside für ein Jahr erhalten Sie wahlweise das Programm **"Calamus 1.09n"** oder die topaktuelle Textverarbeitung **"Script 5"** zum Aufpreis von **nur DM 60,-**! Somit kostet ein Jahres-Abonnement ohne Spezial-Diskette nur DM 102.50 (Sie sparen 44.10 DM gegenüber dem Einzelkauf) inklusive eines der o.g. Programme.

Das Jahres-Abo inklusive regelmäßig zugesandter Spezial-Diskette kostet nur 149,50 DM (**Sie sparen 67.10 DM** gegenüber dem Einzelkauf).

Für alle Abonnenten bisherigen gilt, daß die Programme Calamus 1.09 oder Script 5 zum Preis von DM 60.- zzgl. Versandkosten (DM 5.- bei Vorkasse und DM 10.- bei Nachnahme) nachbestellt werden können.

Entsprechende Bestellkarten entnehmen Sie bitte diesem Heft. Auch telefonische Bestellungen sind möglich beim:

FALKE Verlag
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 27 365
FAX: 0431 - 273 68

Afterburner nun bei MW electronic erhältlich

Nach langer Entwicklungszeit ist nun endlich mit dem Afterburner ein 68040-Beschleuniger für den Falcon erhältlich.

Besonders durch den Einsatz des zusätzlichen Fast-RAMs - es sind maximal 64 MB FastRAM möglich - wird der Falcon zum wirklich rasend schnellen Raubvogel. Die Kompatibilität läßt inzwischen kaum zu wünschen übrig. So laufen sogar auch MagiC 4, das Screeneye, die Nova-Grafikkarten und auch einige Spiele mit dem Afterburner zusammen.

MW electronic bietet den Afterburner durch den Einsatz von gebrauchten Prozessoren (natürlich voll funktionsfähig und mit Garantie) mit und ohne interne FPU zu besonders günstigen Preisen an.

Der interne mathematische Coprozessor (FPU) wird nur von wenigen Programmen genutzt. So gibt es den Afterburner in der 33 MHz Version (intern 66MHz) ohne FPU zum Preis von nur 945,- DM.

Die Version mit internem Coprozessor kostet 200,- DM mehr. Das spezielle FastRAM in Form von PS/2-Modulen gibt es ab 150,- DM (4MB).

Weitere Infos erhalten Sie bei:

MW electronic
Heisterbacher Str. 96
53639 Königswinter
Tel. 02223 1567

Neues Illustrations-Programm von ASH: ArtWorx

Aus dem Hause ASH kommt nach der Übrraschung mit Texel nun eine neue Illustrations-Software namens ArtWorx.

ArtWorx eignet sich zum Gestalten und Layouten von Seiten und unterstützt dabei zeitgemäß Drag & Drop, Iconify und auch das Olga-Protokoll. Letzteres bedeutet, daß bspw. eine Tabelle von Texel in ArtWorx-Dokument eingebunden werden kann. Wird nun eine Veränderung unter Texel vorgenommen, wird diese auch in ArtWorx aktualisiert.

ArtWorx läuft auf allen ATARI-Rechnern (auch unter MagiC) und unterstützt alle Auflösungen und Grafikkarten.

Es im- und exportiert GEM-Metafiles, ASCII-Texte, importiert GEM-Image-Files (in allen Farbtiefen) und exportiert auch EPS-Post-Script-Dateien.

Neben umfangreichen Gestaltungs-Werkzeugen können sämtliche Objekte auch frei gedreht werden. Dazu kommt die True-Colour-Farbunterstützung mit RGB-, CYMK- und HSV-Farbmodell für alle Funktionen. Mit der Modulschnittstelle können weitere Module nachgeladen und der Umfang der Software erheblich erweitert werden. ArtWorx kostet DM 149,- und ist erhältlich bei:

Application Systems
Postfach 102646
69016 Heidelberg
Tel. 06221 - 300002
FAX: 06221 - 300389
MailBox: 06221 - 303671

Neue Spielesammlung bei EU-Soft erhältlich

Neu im Vertrieb der Fa. EU-Soft ist das Five Game Packet by KASch.

Hierbei handelt es sich um eine kleine Sammlung bekannter und sehr beliebter Brett- und Würfelspiele.

Es besteht aus Dame, Kniffel, Schiffe Versenken, Mensch ärgere dich nicht und Inverso.

Sämtliche Spiele können alleine gegen den Computer oder zu mehreren Spielern gegeneinander gespielt werden.

Da der Schwierigkeitsgrad individuell einstellbar ist, eignen sich die Spiele sowohl für Erwachsene als auch für Kinder. Eine Online-Hilfe, die über die Help-Taste aufgerufen werden kann, erklärt ausführlich die Spielregeln und macht die Bedienung für jedermann verständlich.

Lauffähig sind die Spiele auf allen ATARI-Rechnern in der Auflösung 640 x 400 Punkte (ST-Hoch) monochrom.

Diese Spielesammlung kostet 19,- DM.

Bezugsquelle:
EU-Soft
Peter Weber
Josefstr. 11
53879 Euskirchen
Tel. 02251 - 738 31
FAX: 02251 - 526 89

TOS-Computing 96, Die Computermesse

Wie schon im vergangenen Heft angekündigt, wird der FALKE Verlag in diesem Jahr am 4. und 5. Mai eine Computerfachmesse mit dem Schwepunktthema ATARI-Computer und Kompatible ausrichten.

Diese Messe bietet Ihnen die einmalige Gelegenheit, auf ca. 4000 m^2 nahezu alle relevanten und für den ATARI-Markt noch aktiv arbeitenden Hard- & Softwareproduzenten bzw. entsprechende Vertretungen vor Ort zu treffen, Produkte einzukaufen oder sich beraten zu lassen. Darüber hinaus erwarten die Veranstalter mehrere Neuerscheinungen zum Thema Hard- & Software sowie etliche Updates aktueller Produkte. Nähere Informationen zur Messe entnehmen Sie bitte dem Messe-Vorabbericht. Sollten Sie weitere Fragen haben, ob als Aussteller oder Besucher, wenden Sie sich bitte an den:

FALKE Verlag
Messeorganisation
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 204 569
FAX: 0431 - 273 65

Multikom'96

Die Multikom'96 ist eine Verkaufs-Messe, die vom 4. - 6. Oktober diesen Jahres in Messezentrum Ulm ausgetragen wird. Hierbei handelt es sich um eine Computer-, Kommunikations- und Multimedia-Messe, auf der auch ATARI-Fachhändler vertreten sein werden. Schwerpunktthemen sind außerdem Telekommunikation, Datennetze, digitale Fotografie, Video, Fernsehen, Musik, Spiele und Bücher. Der Eintritt kostet für Erwachsene DM 15,- ermäßigt nur DM 10,-.

Weitere Informationen erhalten Sie unter:
0731 – 22551

Trommeln & Toner für Atari

Eine neue Quelle für Toner und Trommeln für die bewährten Atari Laserdrucker SLM 804 und SLM 605 ist die Fa. Softwareservice Seidel aus Kiel.

Zu folgenden Preisen können Sie diese hier beziehen: Toner für SLM 605 im Doppelpack für 39.-, für den 804er kostet der Toner 49.-. Die Trommeln für den SLM 605 gibt es zum Preis von DM 169.-. Trommeln für den SLM 804 werden im Recycling-Verfahren ausgetauscht. Hier müssen Sie Ihre alte trommel einsenden und bekommen dann im Austausch ein Erneuertes Modell zugesandt. Der Preis hierfür beträgt DM 249.-.

Bezugsquelle:
Softwareservice Seidel
Heikendorfer Weg 49.-
24149 Kiel

Papyrus Demo-Disk weiterhin erhältlich

Der Testbericht über die neuste Version der Textverarbeitung "papyrus 4" hat das Interesse vieler unserer Leser geweckt. Die Resonanz auf das Angebot, eine Demo-Diskette zu versenden, war überwältigend. Daher bietet der FALKE-Verlag weiterhin eine Exklusiv-Demo-Version zum Preis von DM 5.- (gegen Briefmarken oder Schein) an. Das Besondere dieser Demo-Version ist, daß Sie die erste Seite Text uneingeschränkt ausdrucken können, so daß Sie sich bestens in die Software einarbeiten dürfen, um sich eine Meinung zu bilden.

Bezugsquelle:
FALKE Verlag
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel. 0431 - 27 365
FAX: 0431 - 27368

Neues SCSI-Interface für ATARI ST-Rechner

Ein Interface zum Anschließen einer ATARI SCSI-Festplatte an eine PC-Druckerschnittstelle wurde von der Fa. Hard- & Softwareentwicklung N. Wieczorek entwickelt. Mit Hilfe deses Interfaces können nun auch große ATARI-Partitionen an einem PC gelesen und geschrieben werden. Das Interface wird einfach an die Druckerschnittstelle des PC aufgesteckt und mit Hilfe eines handeslüblichen SCSI-Kabels mit einer ATARI SCSI-Festplatte verbunden. Das Interface inklusive Treibersoftware kann für DM 249,- erworben werden. Weiteres ATARI-Zubehör ist auf Anfrage ebenfalls bei der Fa.:

Hard- &
Softwareentwicklung
N. Wieczorek
Habichtseck 43
44575 Castrop-Rauxel
Tel: 02305 - 962030
FAX: 02305 - 962031

Imex Speichererweiterung

Die bekannten Speichererweiterungen Imex 2 werden absofort vom Softwareservice Seidel produziert und vertrieben. Die Imex 2 erweitert Atari 520 ST, 1040 ST, Mega ST um 2 Mbyte. Rechner mit 1 Mbyte RAM erhalten so einen Arbeitsspeicher von 3 Mbyte. Durch eine spezielle Speicher-Logik kann die Imex nämlich den vorhandenen Speicher weiterhin nutzen. Auf volle 4 Mbyte kann man den Rechner mit dem Imex Above Modul aufrüsten. Dieses wird in die vorhandene Imex-Karte eingesteckt. Der Verkaufspreis für die Imex 2 beträgt DM 249.-, das Imex Above Modul kostet DM 169.-. Auch Fachhändler können die Imex unter genannter Anschrift beziehen.

Auch für Atari 1040 STE und Mega STE sind Speichererweiterungen lieferbar. Eine Erweiterung um 2 Mbyte kostet DM 129.-, die Erweiterung mit kompletten 4 Mbyte kostet DM 249.-. Hierbei handelt es sich um voll steckbar Module, für die in den STE-Modellen Steckplätze vorgesehen sind.

Bezugsquelle:
Softwareservice Seidel
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel
Tel: 0431 - 20 45 70

Deutsches Internet Zentrum in Gevelsberg

Mit drei Rechenzentren in Boston, Honkong und der BRD geht der World Wide Web (WWW) Service Dienstleister H. Richter aus Gevelsberg mit GIC.de an das Internet. Auch kleine und mittelständische Firmen erhalten durch die günstige Preisstruktur dieses Anbieters die Möglichkeit, ohne zusätzlichen Computer- und Personalaufwand an den weltweiten WWW Diensten des Internet teilzunehmen. Der Dienstleister ist komplett mit Standleitungen sowie ISDN Zu- und Abgängen ausgestattet. Interessenten mit Firmenkontakten in den USA und Asien werden den besonderen Service zu schätzen wissen. Deren Daten und Informationen werden zeitgleich und ohne lange Wartezeiten in den genannten Kontinenten verfügbar sein. Das Spektrum der Dienstleistungen reicht von Adreseinträgen über Infoseiten bis zu täglich aktuallisierten WWW-Seiten. Der WWW Shopping-Bereich ist mit E-mail oder Faxbetrieb an den Kunden eingerichtet. Dies ermöglicht rund um die Uhr das Verkaufen, Anbieten und Präsentieren. Ein umfangreiches Infopaket können Sie gebührenfrei unter: 0130 - 120 126 anfordern. Darüber hinaus wünschen die Anbieter dieser Dienste auch die Kooperation mit Agenturen, Zeitschriften, Verlagen usw.

Informationen:
H. Richter
EDV Sonderdienste
Hagenerstr. 65
58285 Gevelsberg
Tel. 02332 - 2706
FAX: 02332 - 2703
E-Mail: info@gic.de

SoundPool CD-Recorder Soft schreibt CD+ Format

Mit der SoundPoool CD-Recorder Software für den Falcon/TT können die verschiedenen CD-ROM-Formate und Redbook kompatible Audio CDs hergestellt werden. Wenn zu den Audio-Tracks noch zusätzlich CD-ROM Daten auf die CD gebrannt werden sollen, wurden diese bisher im für Daten reservierten Track 1 untergebracht, was natürlich für Verwirrung im heimischen CD-Player sorgte. Mit dem neuen CD+ Format wird dieses Dilemma elegant umgangen, indem die CD-ROM-Daten als zweite Session nach den Audio-Tracks geschreiben werden.

Der CD-Player spielt nur noch die Musik Tracks ab und das CD-ROM Laufwerk erkennt die für den Computer bestimmten Daten.

Zusätzlich ist die CD-Recorder Software um weitere Features im Bereich P/Q Editing und ISO Formatting erweitert worden. Die Pausen lassen sich bis auf null Sekunden einstellen und die ISRC Codes können komplett editiert werden.

Preise: 249.- DM
Pro-Version: 498.- DM

SoundPool
Postfach 1112
74373 Zaberfeld
Tel. 07046 - 90215
FAX 07046 - 90315

Berlin by Byte Computermesse in Berlin

Die Firmen Overscan und Woller & Link veranstalten am 20. & 21.04.1996 eine systemübergreifende Messe für ATARI TOS, MagiCMac, Apple MacOS, IMB OS/2, Linux, AmigaOS und mehr.

Wie schon auffällt, ist das Bill-Gates-Baby "Windows" auf dieser Messe unerwünscht...

Am dritten April-Wochenende findet in Berlin, ca. 750 Meter vom Brandenburger Tor entfernt, eine Messe für alternative Betriebssysteme statt. Eigens hierfür wurde ein Gebäude der Humboldt-Universität Berlin angemietet.

Neben aktuellen Hard- & Software-Neuigkeiten werden auch die Themen "Home Entertainment" und "Internet" schwerpunktmäßig behandelt.

In separaten Konferenzräumen können Programmierer, Sofwarehäuser usw. Vorträge für das interessierte Fachpublikum halten.

Weitere Informationen erhalten Sie bei:

Info Hotline:
030 - 6238292
Aussteller Hotline:
030 - 623 7821
FAX: 030 - 6238347
Zimmervermittlung:
030 - 8818462
FAX: 030 - 8824257
email:
bbb@overscan.com
WWW:
http://www.overscan.com/bbb

---

3. Internationaler LINUX-Kongreß in Berlin

Am 23. und 24. Mai diesen Jahres wird in Berlin im "Haus am Köllnischen Park" der 3. Internationale Linux-Kongreß stattfinden.

Schon nach wenigen Jahren hat sich dieses Zusammentreffen zu einem bedeutenden Ereignis für alle Linux-Fans und -Experten entwickelt.

Aktuelle Themen sind z.B. die Besprechung der aktuellen Entwicklung von Linux und dessen Komponenten.

In Anbetracht der Tatsache, daß Linux sich mehr und mehr im kommerziellen Bereich durchsetzt, wird in diesem Jahr auch erstmals parallel eine Ausstellung stattfinden, auf der Softwarehäuser ihre Linux-Produkte vorstellen.

Informationen:
Springer
Heiderlberger Platz 3
14197 Berlin
Tel. 030 8207406

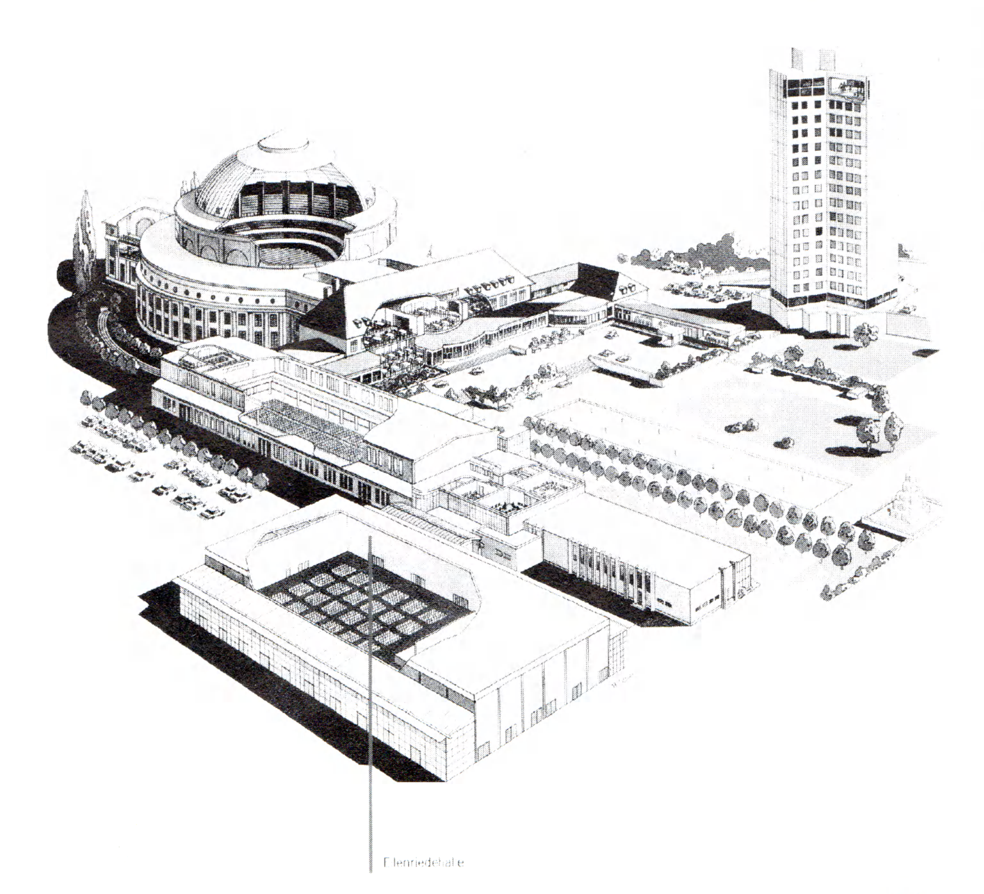
Insider...

Das **EDV-Lexikon** mußte aus technischen Gründen leider eine Ausgabe aussetzen, wird in der kommenden "Inside" aber mit doppeltem Umfang fortgesetzt.

Der **Technobox-Drafter** Kurs entfiel, da das Interesse seitens der Leser zu gering war.

Den **C-Programmierkurs** gibt es in Ausgabe 4/96.

TOS-COMPUTING 96



Die Messe!

Am 4. und 5. Mai diesen Jahres findet in Hannover erstmals die "TOS-Computing", eine systemübergreifende Computer-Fachmesse mit TOS-Schwerpunkt statt.

Nachdem sich die proTOS in den vergangenen Jahren als Winter- & Weihnachtsmesse für TOS-basierte Computer etablieren konnte, wurde in diesem Jahr die "TOS Computing" ins Leben gerufen.

Die "TOS Computing 96" findet im Messe- & Congresscentrum Hannover in der Eilenriedehalle statt.

Auf insgesamt 4000 m^2 wird am 4. und 5. Mai diesen Jahres eine systemübergreifende Computerfachmesse mit TOS-Schwerpunkt veranstaltet.

Die Organisation des "TOS-Computing" freut sich, schon jetzt mitteilen zu können, daß sich fast alle für den ATARI-Markt noch relevanten Softwarehäuser und Hardwareproduzenten für diese Messe angemeldet haben, so daß diese Messe ein Riesen-Ereignis für alle ATARI-Fans werden dürfte.

Um auch kleineren Softwarehäusern mit z.B. speziellen Systemlösungen die Teilnahme möglich zu machen, wurden an die Tradition der Fa. ATARI anknüpfend kleinere Vorführstände eingerichtet, so daß das Spektrum der Anbieter sehr vielseitig sein wird.

Konkretes

Es darf schon jetzt verraten werden, daß die Premiere des bis dahin fertiggestellten 68040-TOS-Rechners HADES von den Firmen **MW Electronic** und **carasys** und **Medusa-Computersystems** geplant ist. Desweiteren wird "MW" natürlich auch den Afterburner 040 und den neuen Grafikkartenadapter "Panther" vorstellen.

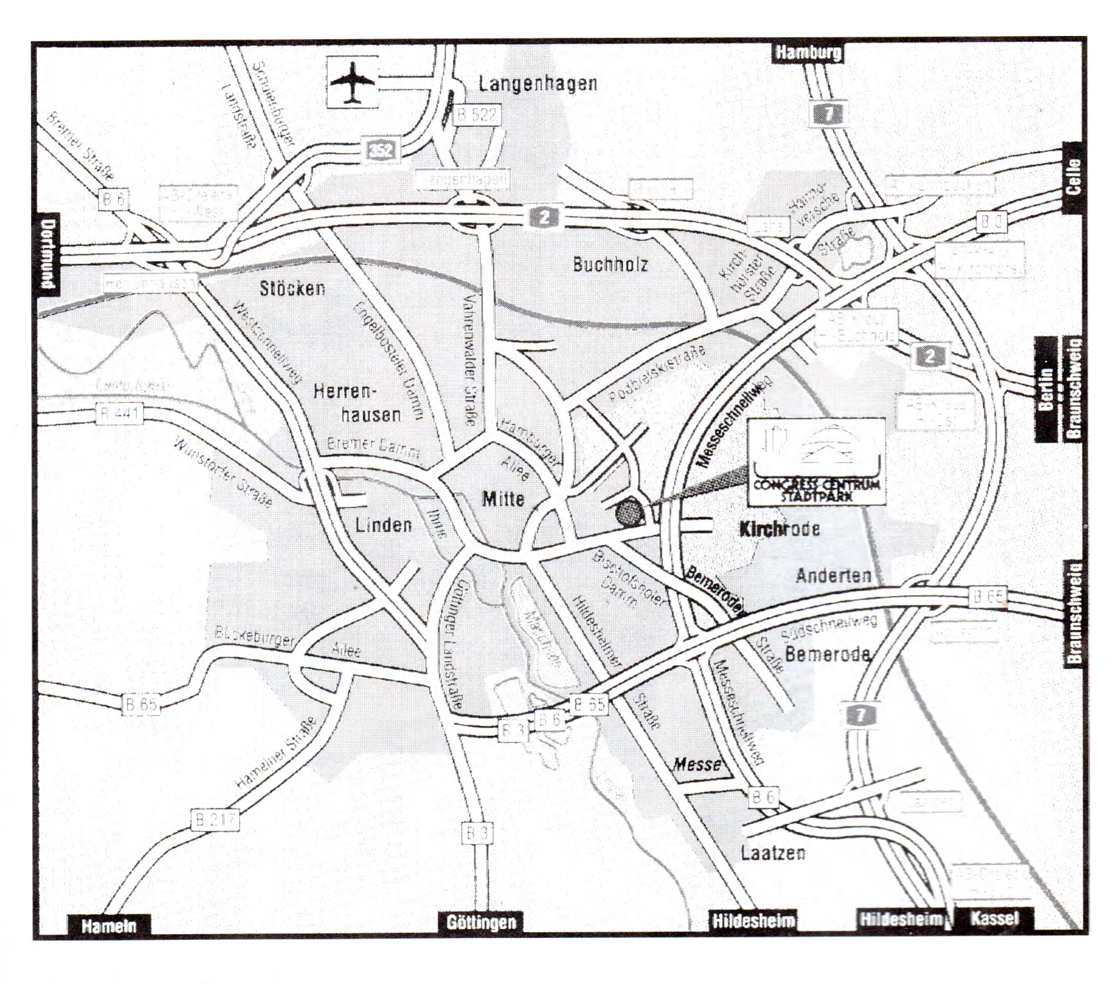
Eine weitere Messeneuheit ist die mit Spannung erwartete ATARI-Emulation für PCs namens "TOS-to-WIN" von der **aixCOM GmbH**. Der Preis ist derzeit noch ungewiß, er soll aber laut Herstellerangaben unter DM 200.- liegen. Die Fa. **C-LAB** wird auf der TOS-Computing 96 den neuen Falcon MK-X präsentieren, erläutern und Upgrades für "normale" Falcons anbieten.

Darüberhinaus steht C-LAB selbstverständlich Rede und Antwort für alle Fragen, die die längerfristige Zukunft des Falcon betreffen. Nähere Informationen über die Falcon MK-X-Politik finden Sie in der aktuellen Ausgabe der ATARI-Inside.

Passend zum Falcon zeigen die Firmen **Steinberg**, **Soundpool** und voraussichtlich auch **Galactic** die gesamte Produktpalette rund um das Thema ATARI/Falcon und Musik. Hierzu gehören auch Vorführungen und persönliche Beratungen zum Thema Sequenzing, Harddiskrecording und CD-Produktion.

Eine weitere Neuvorstellung wird das ATARI Hard- & Softwarekompendium des **FALKE Verlages** sein. In diesem Buch werden ein großer Teil der heute noch verfügbaren Produkte rund um den ATARI inklusive alphabetischem und thematischem Bezugsquellen-Index vorgestellt und erläutert.

Anfahrplan zum Messe- & Congress-Centrum Hannover / Eilenriedehalle.



Wer sich für Software interessiert, ist auf dieser Messe ebenfalls bestens beraten, denn es werden sowohl neuere Programme wie z.B. PhotoLine und Face Value vorgestellt als auch Updates und Upgrades echter Klassiker angeboten. Auch Spielefreaks werden auf der Computing 96 nicht zu kurz kommen, denn neben allen aktuellen und neueren Titeln werden auch echte Spieleklassiker verkauft.

An Zeitschriften sind die "ST-Computer", die "ATARI-Inside" und voraussichtlich auch die "invers" vor Ort. Rund um die "invers" wird sich die Crème de là Crème der DTP-Freaks und Software-Produzenten versammeln, so daß auch die Designer und Layouter unter Ihnen auf Ihre Kosten kommen.

Damit sich die ATARI-Gemeinde auch längerfristig festigen kann, haben die Veranstalter auch diverse ATARI-Clubs eingeladen, an der Veranstaltung teilzunehmen und das Spektrum der Club-Leistungen zu präsentieren. So werden der PAC-Computer-Club, der Portfolio-Computerclub und eventuell auch der ATARI XL-Computerclub auf der Messe erwartet.

Schließlich haben wir munkeln gehört, daß es auch einige Überraschungen geben soll: So werden einige Aussteller die Klassiker wie den ST-Book, ATARI SLM-Laserdrucker und Zubehör, Mega STE-/ TT Tastaturen uvm. verkaufen. Darüberhinaus sind einige hundert LYNX II sowie knapp 1000 LYNX-Spiele aufgetaucht, die auf der Messe zu sagenhaften Preisen an den Mann bzw. die Frau gebracht werden sollen. Schließlich werden der ATARI-Jaguar, das Jaguar CD-ROM-Laufwerk sowie nahezu alle bisher erschienenen Jaguar-Spiele inklusive aller Neuvorstellungen zu teilweise absoluten Spitzenpreisen angeboten.

Messeknüller dürften z.B. "Iron Solidier II" und "Fight for Live extreme" werden..

Wer neben all diesen Dingen auch einmal den Blick über den Tellerrand riskieren möchte, der wird auch Apple- und PC-Aussteller auf der Messe vorfinden. Hier können Sie sich anschauen, welche Performance eine eventuelle Emulations-Basis besitzt oder einfach Pheriferie-Geräte wie z.B. Drucker, Monitore, Umschaltboxen, Kabel u.v.m. günstig erstehen.

Wie Sie also sehen können, sollte die "TOS-Compting 96" für alle ATARI-Anwender Interessantes zu bieten haben.

Wenn auch Sie noch Ideen haben, welche Aktionen (z.B. Einführung ins Internet, Pressekonferenzen usw.) der Veranstalter einbinden sollte, so können Sie Ihre Vorschläge direkt an die u.g. Adresse richten.

Der Standort Hannover wurde gezielt gewählt, da sich diese Stadt in der Vergangenheit als Austragungsort für Messen bewährt hat. Durch die vielen Autobahnzufahrten und den Messeschnellweg erreichen Sie das Messegelände schnell und bequem ohne Umwege durch die Stadt. Darüberhinaus sind auch die Anbindungen per Bahn hervorragend.

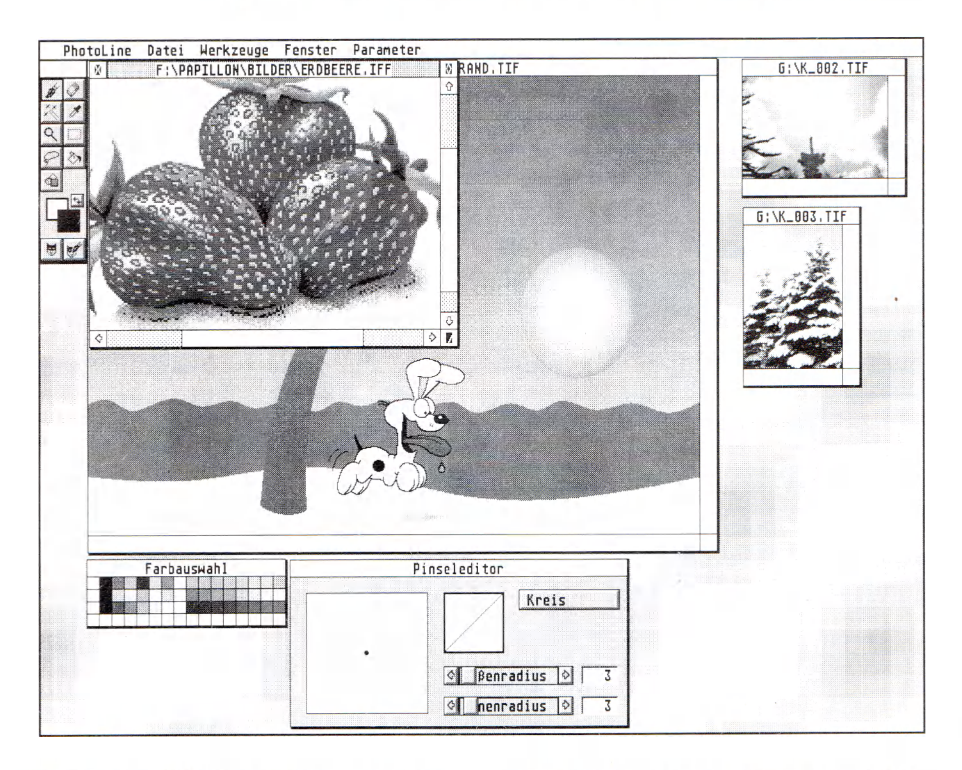
In diesem Zusammenhang möchten wir nochmals an das Wochenendticket der Deutschen Bahn AG erinnern, das es Ihnen ermöglicht, für DM 32,- mit bis zu 5 Personen beliebige Strecken an Samstagen und Sonntagen zurückzulegen.

red.

Informationen:
FALKE Verlag
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel. 0431 -204 569
FAX: 0431 - 27 368
BTX: *ATARI-Inside#

PhotoLine

Die überarbeitete Reinkarnation des Bildbearbeitungsklassikers "Cranach" hat in der ATARI-Gemeinde für eine positive Resonanz gesorgt. Wir haben PhotoLine getestet.



Den EBV-Anwendern der ersten ATARI-Stunde wird das Programm "Cranach" sicherlich noch ein Begriff sein. Seinerzeit stellte Cranach eine High-End-Lösung für den Computermarkt dar. Nachdem der PC- & Apple-Markt stark aufgeholt bzw. überholt haben, hat sich die Fa. Computerinsel an die Arbeit gemacht und das veraltete Grafiksystem komplett überarbeitet und den Ansprüchen der heutigen Zeit angepaßt. Herausgekommen ist dabei "Photo Line".

Die Entwicklung von Cranach seitens des Herstellers "tms" wurde jedoch schon vor einigen Jahren eingestellt. Schon seinerzeit sorgten die gewöhnungsbedürftige Oberfläche sowie einige funktionstechnische Mängel dafür, daß Cranach trotz der Vielfältigkeit ins Abseits geriet. Heute bestizt die Fa. Computerinsel die Rechte an der Weiterentwick- lung und Distribution. Startet man Photo Line, so bemerkt man schnell, daß die Software von heute nur noch wenig mit dem Cranach von gestern zu tun hat.

Die Programmierer haben sich darum bemüht, die jeweils herausragenden Fähigkeiten bekannter Grafikprogramme in Photo Line zu vereinen. Das Resultat ist ein umfangreiches Grafikprogramm mit schöner und intuitiver Oberfläche. Das Softwarepaket wird in Form von 2 Disketten und einem 50-seitigen Handbuch ausgeliefert. Zwar geht letzteres auf die wesentlichen Punkte der Software ein, doch empfiehlt es sich, einige Grundkenntnis- se in der EBV (elektronischen Bildverarbeitung) zu besitzen.

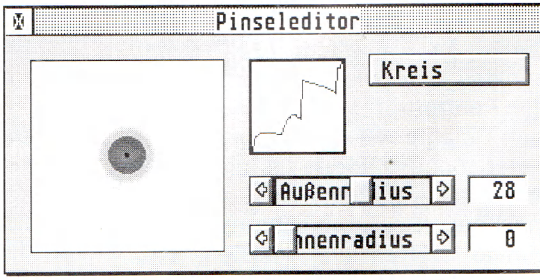
Das Programm

Photo Line erweist sich als sehr umfangreich und leistungsstark.

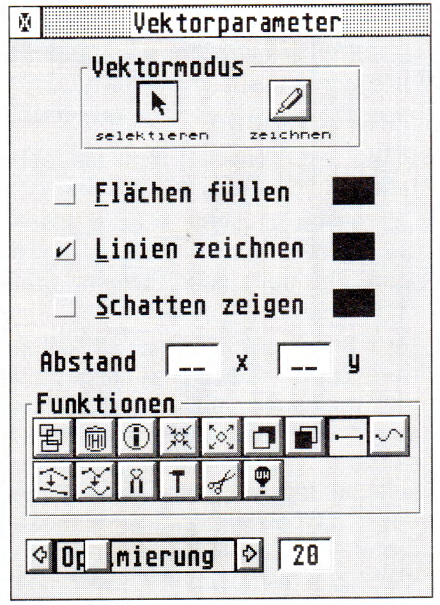
Die vielen Funktionen, die hierzu beitragen, werden in Pull-down-Menüs und einer iconifizierten Menüleiste untergebracht.

Der Schwerpunkt einer EBV-Software wird selbstverständlich auf die Werkzeuge und deren Funktionsumfang gelegt. Diese sind einerseits in der Menüleiste, andererseits aber auch unter dem Menüpunkt "Werkzeug" wiederzufinden. Standardmäßig werden Malen, Wasser, Finger, Kopieren und Filter angeboten. Hierbei können die Stifte, mit denen jeweils gearbeitet wird, im Pinseleditor eingestellt werden. Dieser bietet die Möglichkeit, den Pinsel sehr vielfältig zu gestalten. So können sowohl Innen als auch Außenradius des Pinsels bestimmt werden. Weicht der Außenradius vom Innenradius ab, so wird der Abstand mit einem Grauverlauf dargestellt, dessen Form anhand des Kurvensymbols reguliert werden kann. Darüberhinaus kann der Anwender bestimmen, ob die Pinselform quadratisch oder kreisförmig gestaltet sein soll.

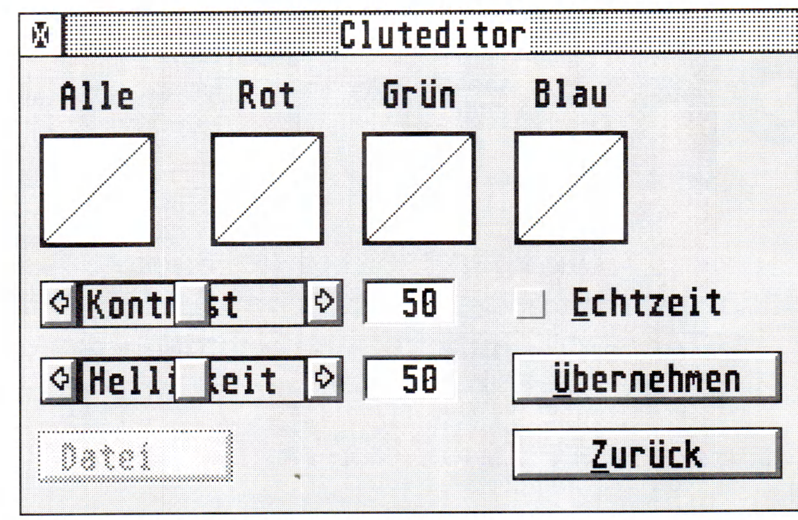
Die Funktionen Kopieren und Stempel sind sich relativ ähnlich. Beim Kopieren hat der Benutzer die Möglichkeit, einen Kopierbereich festzulegen und diesen anschließend in einen anderen Bereich oder in ein anderes Fenster (Bild) zu kopieren. Es können einfache Rechteck-Bereiche wie auch Lasso-Bereiche als zu kopierendes Feld gewählt werden. Durch die Funktion "xxx Pixel weicher Rand" können weiche Kopierränder geschaffen werden, so daß sich interessante Effekte beim Einbinden in



Der Pinseleditior von PhotoLine



Der Vectorteil ermöglicht das Anwendern vieler relevanter Werkzeuge.



Im Cluteditor können Farbwerte präzise modifizert werden.

Hintergründe erzielen lassen. Dazu kann auch die Intensität der Dekkung einer Kopie eingestellt werden. Eine weitere Besonderheit von Photo Line ist die Möglichkeit, mit den zur Verfügung stehenden Filtern zu zeichnen, auf diese werden wir später eingehen. Desweiteren findet man auf der Menüleiste den Menüpunkt "Automarkikerung".

Masken dienen dem Auswählen eines bestimmten Bildschirmbereiches, der ausgeschnitten oder in andere Bildschirmteile / Fenster eingesetzt wird.

Ist eine Grafik so gestaltet, daß sich der Vordergrund deutlich vom Hintergrund absetzt, so kann diese Funktion dazu diesen, die Ränder des auszuschneidenden Objektes schnell und automatisch zu definieren. Dies erspart speziell bei aufwendigeren Arbeiten eine Menge Zeit. Diese Funktion hat sich in der Praxis als schnell und relativ präzise erwiesen.

Der Vektorteil

Erfreulich ist, daß Photo Line auch ein umfangreicher Vektorteil spendiert wurde. Hierzu lassen sich durch das Anwählen des Menüpunktes eine Vielzahl von Funktionen aufrufen. Hierunter befinden sich Befehle wie z.B. Linien, Bezier, Geradenoptimierung (versucht aus mehreren Geraden eine Gerade zu machen), Bezieroptimierung, Pfadpunkte setzten und löschen, Vektorteile gruppieren usw. Insgesamt könnte man sagen, daß Photo Line sich in begrenztem Maß auch als Vektorisierer einsetzen läßt. Allerdings sollte auch angemerkt werden, daß die Bedienung stellenweise recht kompliziert ist und nicht ganz so intuitiv von statten geht, wie z.B. bei LineArt im Calamus SL.

Bildoptimierung

Photo Line stellt diverse Werkzeuge zur Optimierung der Farben einer Grafik zur Verfügung. Hierzu gehören der Cluteditor, das Histogramm und die Bildschirmkalibration. Mit dem Cluteditor können die Farben eines Bildes beeinflußt werden. Direkten Einfluß auf Helligkeit und Kontrast kann man mittels der Slider nehmen. Hierbei ist die Funktion "Echtzeit" sehr positiv, da man die direkte Auswirkung sofort sieht, ohne die Änderung tatsächlich und endgültig vornehmen zu müssen. Für präzisere Einflußnahmen stehen dem Anwender die Kurven zur Verfügung. Hierbei kann man entweder alle Farben beeinflussen oder die Farben rot, grün oder blau einzeln bearbeiten. Hierbei stellt sich die Frage, warum es keine CYMK-Bearbeitungsmöglichkeit gibt.

Schließlich ist davon auszugehen, daß jeder Grafiker, der im Bereich der Druckvorlagenherstellung tätig ist, auf die separate Bearbeitung der Farben "cyan, yellow, magenta und black" angewiesen ist. Ein Manko, das in einer der nachfolgenden Versionen aufgehoben sein wird - so wurde uns bestätigt.

Der zweite Punkt, der zur Optimierung der Grafik zur Verfügung steht, ist das Histogramm. Ein Histogramm mißt, wie oft jede Farbe in einem Bild vorhanden ist, so daß man durch Histogrammausgleich die Verteilung ausgleichen kann. Hierzu kennt Photo Line zwei verschiedene Algorythmen.

Schließlich hat der Anwender mit Hilfe der Farbkalibration die Möglichkeit, sich anzeigen zu lassen, wie ein Bild nach einer Farbseparation im Druck aussehen würde. Erfahrene Grafiker werden schon die Erfahrung gemacht haben, daß die Farben auf dem Bildschirm häufig heller und kräftiger sind als im tatsächlichen Druck.

Die erstellten Einstellungen lassen sich abspeichern und wieder einladen, so daß sich jedermann entsprechende Kalibrationswerte zurechtlegen kann.

Fazit

Photo Line verfügt über mehr Funktionen, als in diesem Testbericht geschildert. Hierzu gehören die Filter wie z.B. Schärfen, Weichzeichnen, Relief usw.

In einem Filtereditor kann der der Anwender seine eigenen Filter erstellen und abspeichern.

Insgesamt läßt sich also sagen, daß Photo Line ein umfangreiches Werkzeug zur EBV darstellt, das in einigen Belangen noch optimiert werden könnte.

Eine Kleinigkeit, die ich persönlich erfreulich finde, die aber leider auch heute noch nicht zum Stan-

dard für ATARI-Programme gehört, ist die Tatsache, daß bei sämtlichen Vorgängen grafisch angezeigt wird, wieviel Zeit für die Bearbeitung benötigt wird.

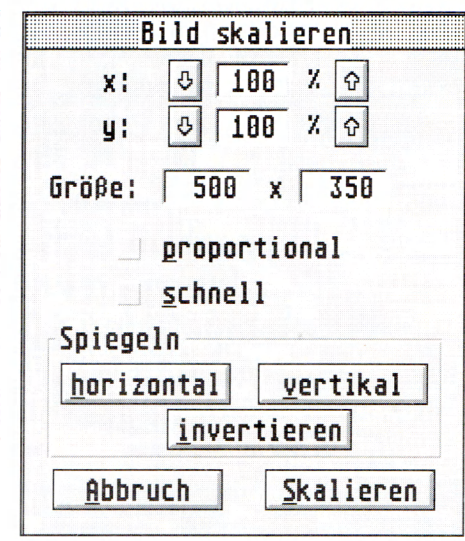
Hierbei läßt sich u.a. auch feststellen, daß Photo Line recht schnelle Routinen verwendet, so daß das Arbeiten auf einem ATARI TT durchaus flott voran geht (es werden spezielle Versionen für ST- und TT/Falcon ausgeliefert).

Bedenkt man den drastischen Preissturz, den EBV-Software im PC-Bereich erlebt hat, so ist es klug gewesen, den Preis vom Photo Line von Anfang an bei DM 299.- festzulegen. Somit läßt sich auch in puncto Preis-Leistungs-Verhältnis sagen, daß Photo Line ein empfehlenswertes Produkt für alle ambitionierten Computer-Grafiker ist, welches sich kaum hinter den preislich ebenbürtigen PC- und Apple-Konkurrenten zu verstecken braucht.

Lediglich das Handbuch hätte wesentlich ausführlicher und tiefgreifender ausfallen dürfen; ein Einsteiger benötigt zusätzlich wohl eine komplette EBV-Lektüre, um zu verstehen, wie einige Funktionen einzusetzen sind.

red.

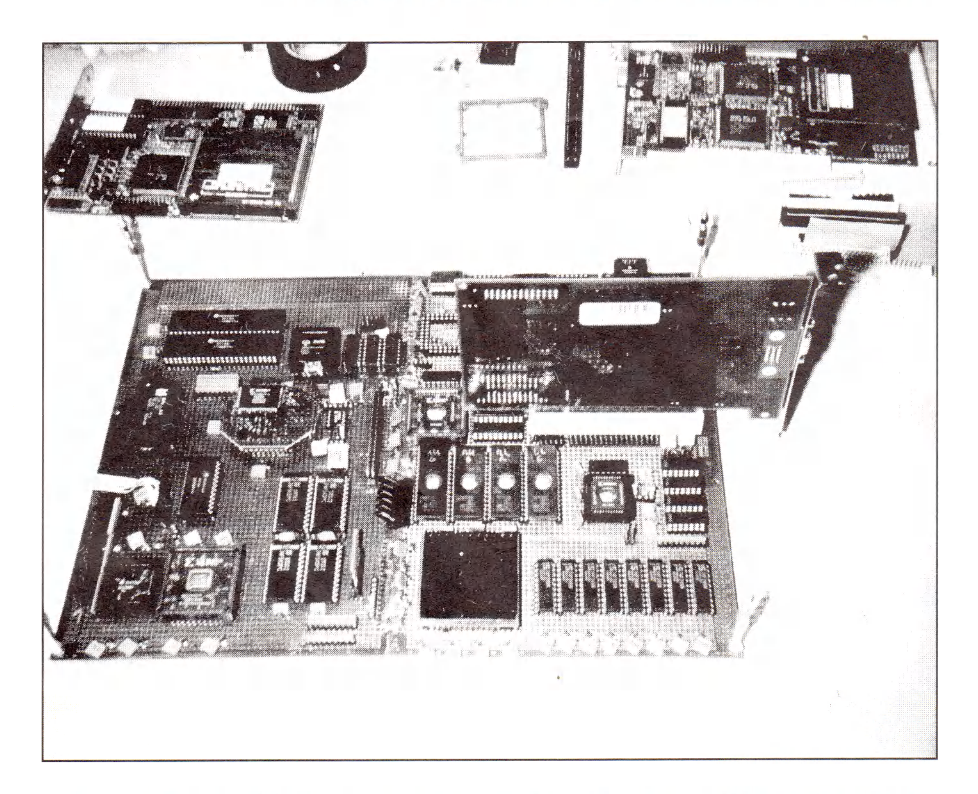
Bezugsquelle:
Computerinsel GmbH
Zur Limestherme 4
93333 Bad Göggingen
Tel. 09445 9531-40
FAX: 09445 9531-69
Modem: 09445 9531-49



Links: *Die Menüleiste, die den direkten Zugriff auf sämtliche wichtigen Funktionen zuläßt.*
Rechts: *Die Skalierfunktionen von PhotoLine. Hoffentlich ist hier bald auch das Drehen von Bildern möglich.*

HADES

In unserem letzten Sonderheft konnten wir Ihnen erste Informationen zum neuen, TOS-kompatiblen PCI-Rechner "Hades" liefern. Inzwischen ist dieser Computer jedoch fast fertiggestellt! Lesen Sie neue Fakten:



Auf der proTOS 95 wurde der neue Rechner von CARA-SYS, MEDUSA ComputerSystems und MW ELECTRONIC bereits angekündigt. In dem folgenden Bericht wollen wir das Konzept und die Ausbaumöglichkeiten des Hades genauer unter die Lupe nehmen.

Wenn man sich das Blockschaltbild des Hades genauer ansieht, so fallen vor allem drei Besonderheiten auf:

Prozessor

Als Prozessor kann sowohl der 68040 als auch der 68060 - sobald er denn in ausreichender Stückzahl lieferbar ist - eingesetzt werden. Mit 8 Sockeln für PS/2-Module kann das RAM von 4MB bis max. 1 GB (jawohl ein GigaByte) ausgebaut werden, was wohl auch die kühnsten Anforderungen eines jeden TOS-kompatiblen Anwenders erfüllt. Das RAM ist zum Prozessor sogar 64 Bitbreit organisiert, dadurch ist im interleave-Modus ein besonder schneller Speicherzugiff möglich (diese Technik wird auch schon bei der Medusa verwendet). Als Betriebsystem wird ein speziell angepaßtes TOS 3.06 verwendet.

PCI-BUS

Der Hades besitzt als erster TOS-kompatibler Rechner den PCI-Bus. Dieser PCI-Bus hat sich sowohl bei den PCs als auch bei den neuen Power-Macs durchgesetzt und besticht durch eine besonders hohe Datenübertragungsrate. Somit lassen sich besonders schnelle Grafikkarten, Netzwerkkarten und SCSI-Kontroller am PCI-Bus betreiben. Natürlich müssen für den Einsatz unter TOS immer entsprechende Treiber zur Verfügung stehen, aber zumindest bei den Grafikkarten ist dies schon der Fall.

Die weiteren Schnittstellen

Der Hades besitzt eine wahre Schnittstellenflut.

Intern:

4 x PCI-Bus
2 x ISA-Bus und
1 x VME-Bus (TT-kompatibel),
1 x EIDE (enhanced IDE) mit max. 10 MB/s für 2 Geräte
1 x SCSI mit max. 5 MB/s für bis zu 7 Geräte (TT-kompatibel)
1 x Floppy (DD/HD/ED), d.h. max 2.88 MB

Extern:

- Modem 1 (25pol. Dsub-Anschluß) mit max 19.200 Baud
- Modem 2 (9pol. Dsub-Anschluß) mit max. 250.000 Baud
- LocalTalk (8 pol MiniDin) mit max. 250.000 Baud
- Drucker 25 pol Dsub (TT/Falcon-kompatibel)
- Midi-In und Midi-Out
- PC-Tastaturanschluß (Standard)
- Atari-Tastaturanschluß (optional)
- Maus und Joystick (Atari-kompatibel)

Wie man sieht ist der Hades enorm ausbaufähig. Das komplette System inkl. Mini-Tower, 68040 Prozessor mit FPU, 4 MB RAM, Harddisk, Floppy, Grafikkarte, PC-Tastatur und Maus wird für unter 3.500,- DM ab Mai lieferbar sein.

Auf der Computing 96 am 4. und 5. Mai in Hannover wird MW electronic den Hades vorführen.

Weitere informationen können Sie bei den drei Distributoren erhalten:

PLZ-Gebiet 1000 bis 5999:
MW electronic ComputerSysteme
Heisterbacher Str. 96
53639 Königswinter
Tel. 02223 - 15 67

KLEINANZEIGEN

Softwaregesuche

Suche Linkerdiskette von ST Pascal+v. 2.0 auch als Kopie. Suche ebenfalls Pure C und GFA Basic 3.5. Michael Hartmann

Tel: 02327/50839

Suche Signum 3.5 mit Druckertreiber für LC200.

Tel: 06464/8931

Suche Type Art 2.0, d. VRW-Font-CD Euroworks (PC-Format), ein Atari-PRG, das d. PC-D-Info-CD's m. 30 Mill. privaten Tel:-Nr., o. alle Firmen-Nrn., o. alle Faxnummern komfortabel auswertet. Weiter ein Konvertierungsprogramm d. a. gebr. PC-Vektorformate u. damit die Clip-Art-CD's Ordnerweise o. Partitionsweise über Nacht in CVG, EPS, Gem/3 (Atari) o. Gem/4 (PC) formatiert. Anton Cywka, Dachauer Str. 32, 82256 Fürstenfeldbruck

Tel/AB/Fax: 08141/43082

Softwaregebote

Verkaufe aktuelle Topspiele: ST/STE/F030: Rock'n Roll Clams: 20.- DM INFINITY One: 5.55 DM STE/F030: Team: 35.- DM, Obsession: 30.- DM, Stardust: 25.- DM, Substation: 20.- DM, Zero-5: 20.- DM Falcon 030: MULTIBRIQUES: 25.- DM

Tel: 0234/9701385

DA's Vektor Pro (NP 399.- DM) für 260.- DM, X-Boot3 45.- DM Portfolio Speichererweiterung 512 KB extern 199.- DM

Tel: 02301/3077

Verkaufe Power-Drive-Rally 50,- DM, Highlander (CD) 70.- DM od. tausche gegen Dragons Lair - Roman Aland

Tel: 035323/262

Über 90 Atari ST/STE Spiele, z.B. Ogre, Speedball, Omnicron Con., Populous 1+2, Bard's Tale, Shadowgate, Exile, First Samurai, Elite, Wintergames, Exile, Hacker II, Space Quest 1-3, Maniac Mansion, Zak McKracken, Monkey Island, Indy, u.a. Adv. Rollenspiele u.a.

Tel: 02661/40338

Original Software u. Hardware günstig abzugeben. Ausführliche Liste gegen frankierten Rückumschlag anfordern. G. Sturm, Postfach 2235, 26702 Emden

Saldo 20.- DM, Revolver (bis zu 8 St in einem) 20.- DM, Avant Trace 15.- DM, Timeworks Publisher incl. 1st Word, engl. Version 20.- DM

Tel: 07191/66151

C-Lab Polyframe Editors 70.- DM, Q-Fax 20.- DM, NVDI 3.01 40.- DM, XBoot 3 40.- DM, CD-Tools 40.- DM SCSI-Tools Junior 20.- DM

Tel: 07541/41704

Digit Dm 100.-, Sounddisk 1-7 je DM 15.- zus. DM 150.-, 1st Card DM 55.-, Review-Literaturdatenbank DM 100.-, Crazy Sounds 2.5 DM 40.-, NVDI 3 DM 50.-, Argon CD DM 50.-, **Spiele:** Obsession & Substation je DM 40.-, Turtles, Brat, Monaco Grand Prix je DM 15.-, **Lynx:** Kung Food, Hydra je DM 30.-

Tel:. 0561/53776 (Stefan)

Hardwaregesuche

Suche Paralle-Interface für Atari Portfolio, inkl. Software

Tel: 02204/53945 (abends)
0221/389-2351 (tagsüber)

Suche Atari Mega STE mit 4 Megabite Hauptspeicher, mit oder ohne Festplatte, Bildschirm SM 124 oder SM 144 oder SM 146.

Tel: 07633/14073
Fax: 07633/150741

NEC-Drucker P6+ oder P60 mit bidirektoralem Traktor gesucht

Tel: 07351/29260
(Mo/Mi 20.00-23.00 Uhr)

Hardwaregebote

Mega STE 4/48, Monitor SM 124, 1ST Word+ für DM 580.-

Tel: 08246/396 (abends)

Falcon030-Tower 4/170, VRam, Speedo5+ NVDI Perf. Keys Tast (Chicony), That's a Mouse, Digitape (HDR), viele Originale, CALAMUS, Neues CD-ROM SCSI, MB's PD, Crazysnd, Screenblaster uvm, Plug a. Play. Topzustand!

Tel: 07961/560081 (19 Uhr)

Wegen Systemwechsel: Falcon 030 4/85 mit Coproz., + Software (NVDI 2.5, Blow Up und viel PD) Preis VB: 1100.- DM

Tel: 09721/40497 (ab 18.00)

Jaguar: Konsole 199.-, CD-ROM add on 299.-, alle verfügbaren Games lieferbar, Demos zu allen Games, gebrauchte Hard- und Software, auch Ankauf, Kauf mit Rückkauf. Infomail anfordern!

d#-connect mailorder, Wuppertal

Fon/Fax/mailbox:
+49/0202/452181 *G

SLM 806, neuer Toner u. gebr. Ersatztrommel. 300.- DM.

Tel: 05721/72907

Farbmonitor für ATARI ST/E inkl. Umsachaltbox 90.- DM, Adiemens 20.- DM, DATAMAT ST 10.- DM, Bücher: Der DATA BECKER Führer Adiemens, GFA BASIC für Einsteiger, Das große GFA BASIC Buch, ATARI ST für Einsteiger je 10.- DM

Tel: 0731/385221

Atari St 1040 FM, 80 MB ext. Festplatte, Farbmonitor u. Zubehör 500.- DM

Tel: 02131/547332 (Stefan)

Verkaufe Atari 520 ST+, 1 MB RAM, DD-LW extern, Monitor SM 124, Vortex 30 MB, Nadeldrucker NEC P2200. Nur komplett für 300.- DM

Rolf Huber, Tel: 0711/462384

Falcon 030/16, Desktop + PC Tastatur, interne SCSI 340 MB HD + CD-ROM 4x, Screenblaster III. + PowerUP2 inside, Sound Lifter, div Sw, VB DM 2600.-

Tel: 0911/7419817

Falcon Speichererweiterung 16 MB 600.- DM, Falcon Tower 100.- DM

Tel: 0511/497923

Atari ST 1MB, 3,5" Laufwerk + Monitor SM 124 für 200.- DM, Atari ST 1 MB, 3,5" Laufwerk + Monitor SM 124 für 175.- DM, HF- Modulator 40.- DM, Floppy-Controller WD 1772-02-02 20.- DM

Tel: 05204/5099

Falcon030/4/65 mit viel PD/ Shareware/Demo Software + Falcon PD Serie + div. Sonderserien. FP 1000.- DM

Tel: 07031/813776 (Ronald)

Overscan TT 120.- DM, ATonce 386 SX 150.- DM, Spectre GCR inkl. System 6.04 200.- DM,Preise VB

Tel: 07191/66151

Mega ST4, Monitor 690.- DM; 19" Großbildschirm mit Karte ST Matrix M 110 690.- DM; CD-ROM NEC 2-fach SCSI 160.- DM; externes Modem 2400: 90.-DM; Steinberg Midex + 450.- DM; Farbmonitor Philips CM 8833-II 270.- DM; PC Speed 1.5 mit Buch 60.- DM.

Tel: 07541/41704

Portfolio 110.- DM; Paralleles Interface 50.- DM; Folio-Talk (Verbindungskabel und Terminalprogramm zum ST) 50.- DM zus. 200.- DM.

Tel: 0561/53776 (Stefan)

Tausche

Tausche Jaguar Module: Dino Dudes und Zool2 gegen Iron Soldier, Cannon Fodder, Doom. Atari Kart gegen Pinball Fantasies oder Powerdrive Rally.

Tel: 06464/8931

Sonstiges

Ich suche alle Original-Spiele für meinen Atari ST.

Tel: 0202/61670

Große Atari Gebraucht-Börse und regelmäßige Software-Informationen kostenlos per nächtlichem Serienfax. Interesse...? Dann faxen Sie Ihre Faxnummer an 04153/51048

Kleinanzeigen in der ATARI-Inside kosten 2.- DM für max. 255 Zeichen. Text + Briefmarken einfach an:
FALKE Verlag
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf

PLZ-Gebiet 6000 bis 0999:
Carasys
Obere Lauerfahrt 6
66121 Sarbrücken
Tel. 0681 - 967 290

Schweiz / Österreich:
Medusa ComputerSysteme
Buchhaldenstr. 16
CH 8610 Uster
Tel. 01940 - 92 54

Harddiskrecording am Hades

Passend zum Hades ist auch einen neue professionelle Harddiskrecording-Karte "STARTRACK" in Entwicklung. Diese VME-Bus-Karte besitzt digitale Ein/Ausgänge in Koax- und Opto-Ausführung und versteht die Consumer-Norm SP/DIF, aber auch die Studioausführung AES/EBU. Der Kopierschutz kann aus SCMS-geschützten Digitalaufnahmen vollständig entfernt werden. Das gilt für alle digitalen Quellen, also auch für Profi-Studio-Formate. Eigene Aufnahmen per Soundkarte können digital zurück per DAT/DCC/MD überspielt werden.

An Frequenzen verarbeiten die digitalen Eingänge 32/44.1/48kHz Samplerate. Es sind außerdem natürlich je ein Stereo 16Bit A/D und D/A-Wandler auf der Karte mit 64fachem Oversampling und Sigma-Delta-Linearwandlern.

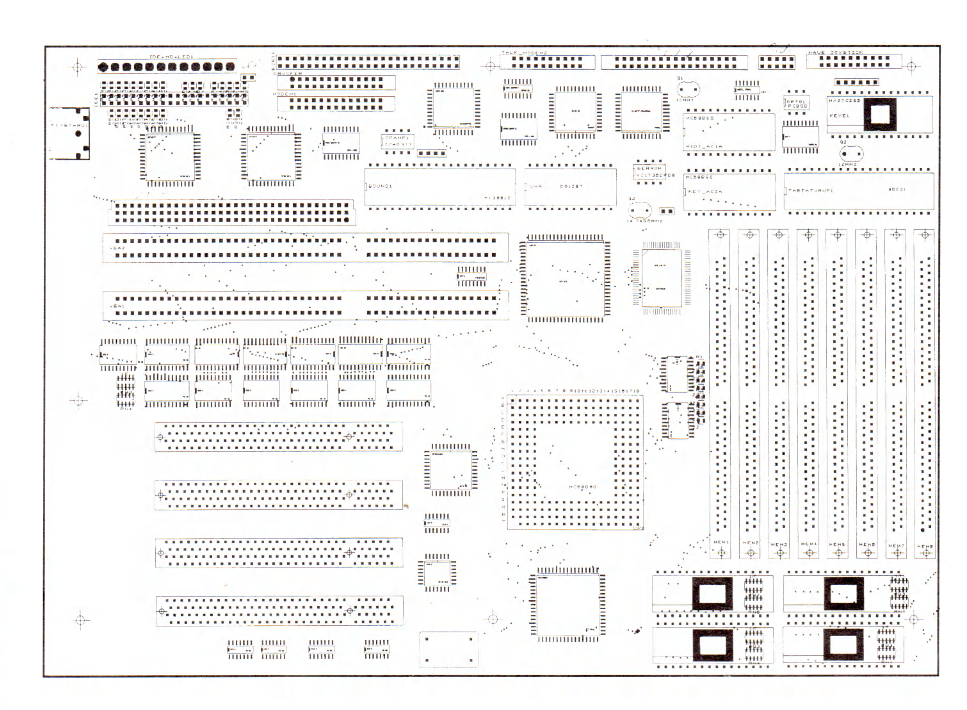
Optional kann die Karte durch eine Erweiterungsplatine mit dem DSP 56001 - wie er auch im Falcon verwendet wird - aufrüsten, der über zusätzliche 96K-SRAM/15ns verfügt.

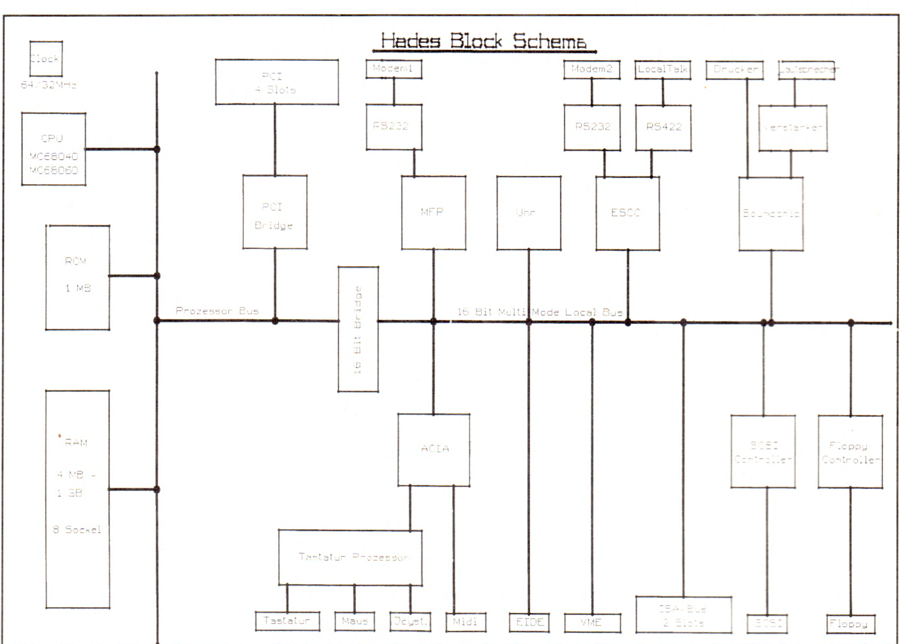
Außerdem kann durch eine weitere Zusatzplatine das System voll studiotauglich gemacht werden, d.h. höhere Line-Pegel und alle Anschlüsse in XLR-Anschlußnorm optional mit Übertragern.

Die 3 digitalen Eingänge (optisch,koaxial und AES/EBU) können über ein Sample-Editor-Programm umgeschaltet werden.

Der Preis der STARTRACK-Karte wird aufgrund der Verwendung von Highend-Bauteilen bei über tausend DM liegen.

In der nächsten Ausgabe hoffen wir Ihnen weitere Einzelheiten und die ersten Bechmarks und Fotos vom Seriengerät präsentieren zu können.





The story of ATARI

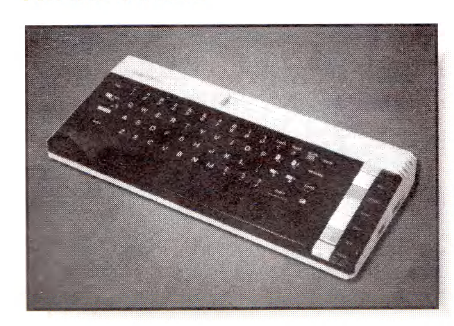
Teil 2

Im zweiten Teil unserer ATARI-Biografie gehen wir auf die zweite Generation der ATARI-Computer ein. Das Hauptaugenmerk wird auf die Computer der XL-Serie und den dazugehörenden Pherieferiegeräten gerichtet. Anfang der 80iger Jahre galten diese Computer als größte Konkurrenten des C64, wenngleich sie hierzulande keine ebenso große Popularität der wie bekannte Brotkasten erreichen konnten.

Die Geräte der zweiten Generation präsentieren sich in einem eleganten, aber eigenwilligen Design. Die neue Serie erhielt den Zusatz "XL", was den exklusiven Charakter dieser Produktlinie wohl unterstreichen soll. Die drei verwendeten Farben sind Hellbeige, Braun (für Frontblenden und andere Verkleidungen) und Silber (für die Typenschilder). Ein auffälliges Merkmal sind die Kühlrippen, die die Gehäuseoberseiten umrahmen.

Ursprünglich sollten alle Geräte eine durchgehende, silberne Typenleiste haben. Diese Linie wurde aber bei den "Nachzüglern" 600XL und 800XL durchbrochen. Ein Designer wie Luigi Colani wäre vom eckigen Stil dieser Geräte sicher nicht so begeistert.

ATARI 600XL



Der kleine Bruder des 800XL gilt als Nachfolger des ATARI 400. Genau wie er besitzt er nur 16 Kilobyte freien Speicher, kann aber viel leichter erweitert werden. Bis auf die kleineren Abmessungen, das Fehlen eines Monitoranschlusses und den geringeren Speicherplatz entspricht er dem 800XL.

Höhe: 6,5cm
Breite: 38cm
Tiefe: 17cm

ATARI 800XL



Dieses Modell ist der erfolgreichste 8-Bit-Computer von ATARI. Er wurde aus dem 800 entwickelt, weist ihm gegenüber aber einige nicht unerhebliche Unterschiede auf:

der XL kann ganze 64 Kilobyte RAM adressieren; allerdings fielen dafür die letzten beiden Joystickports unter den Tisch. Verglichen mit anderen Computern und im Hinblick auf die verschwindend geringe Anzahl von Software-Titeln, die alle 4 Joystickports benutzen, bedeutet dies keinen allzu großen Verlust.

Beim XL ist außerdem die HELP-Taste neu hinzugekommen. Das alles führte natürlich zu geringfügigen Änderungen im Betriebssystem.

Der XL ist mit einem Parallel-Port ausgestattet, der es erlaubt, Erweiterungen anzuschließen.

Von den beiden Modulschächten des 800ers ist nur noch der linke übrig geblieben. Als Kaufanreiz für außeramerikanische Märkte entschloß man sich, einen internationalen Zeichensatz zu integrieren. Dieser spottet jedoch allen Standards und läßt leider das deutsche "ß" vermissen, obgleich der deutsche Markt für ATARI der wichtigste außerhalb der USA war und ist. Wenigstens wird die außergewöhnliche Anordnung der Sonderzeichen bei allen Peripheriegeräten durchgehalten.

Höhe: 6,5cm
Breite: 38cm
Tiefe: 22cm

ATARI 1010

Alle, die ihn kennen, werden ihn verfluchen. Mit einer standardmäßigen Übertragungsrate von nur 600 bps wird das Arbeiten mit dem 1010 zur Qual.

Gegenüber dem 410 wurde hier nur das Design verändert. Auch hier existieren zwei Varianten:



Die von Sanyo gefertigten Geräte haben im Gegensatz zu den verbreiteteren Chelco-Rekordern die STOP- und PAUSE-Tasten vertauscht.

Höhe: 8cm
Breite: 19cm
Tiefe: 15cm

ATARI 1020

Eigentlich handelt es sich hierbei um ein Fremdgerät, das ATARI in ein eigenes Gehäuse gesteckt hat. Der mit 4 Farben zeichnende Plotter kann Grafiken von beeindrukkender Präzision erstellen, auch wenn er nicht gerade ein Wunder an Schnelligkeit ist.

Texte druckt er in vielen verschiedenen Modi, Größen und Farben auf Rollenpapier. Er bekommt dabei bis zu 80 Zeichen in eine Zeile. Die Mechanik ist zu großen Teilen aus Kunststoff gefertigt, was dazu führt, daß er alles andere als robust ist.

Höhe: 10,5cm
Breite: 19cm
Tiefe: 15cm

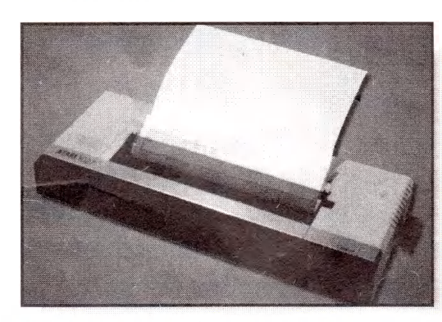
ATARI 1025

Dieser Drucker präsentiert sich als ein typisches ATARI-Peripheriegerät: Im Prinzip gute Hardware wird durch mangelhafte Firmware völlig degradiert.

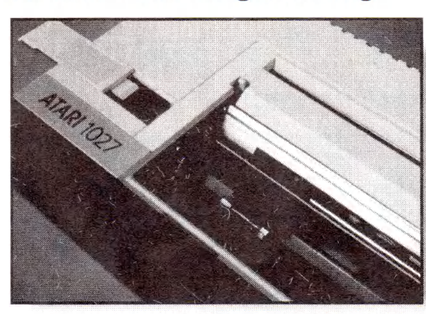
Was sonst könnte ATARI dazu bewogen haben, diesem verhältnismäßig guten 7-Nadeldrucker keine Grafikfähigkeit mit auf den Weg zu geben? Er druckt mit 5, 10 und sogar 16,5 Zeichen pro Zoll. Dabei kann man ihn kaum von einem 9-Nadler unterscheiden. Ein wesentlicher Vorteil dieses Druckers ist seine Wirtschaftlichkeit: Er kommt mit ganz normalen Schreibmaschinen-Bändern aus. Er kann Einzelblätter wie auch Endlospapier verarbeiten. Die von Oki hergestellte Mechanik ist äußerst robust und leise.

Höhe: 11cm
Breite: 33cm
Tiefe: 24,5cm

ATARI 1027



Der langsame und laute Typenwalzen-Drucker verblüfft durch seine erstaunlich einfache Konzeption. Diese bringt die Vorteile einer einfachen Wartung und eines geringen Preises. Der Nachteil ist die Unzuverlässigkeit des Druckers: das Papier wird zuweilen schräg weitertransportiert und die Ausrichtung der Lettern ist oft ungleichmäßig.

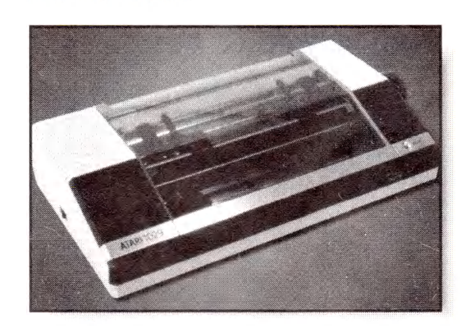


Der rotierende Druckkopf wird von einer mitlaufenden Farbrolle permanent befeuchtet. Soll die Walze ein Zeichen zu Papier bringen, so stoppt sie ihre Rotation kurzzeitig. Die Folge ist, daß eine Reihe gleichartiger Zeichen (z.B. "–") in Druckrichtung verblaßt, weil die Lettern, mit denen gedruckt wird, nicht wieder eingefärbt werden.

Umlaute bildet der 1027 aus einem Vorrat von Akzenten und Punkten, die über und unter die Grundbuchstaben gedruckt werden. Um sein langsames Druckprinzip auszugleichen, druckt der 1027 bidirektional. Er verarbeitet nur manuell zugeführte Einzelblätter.

Höhe: 7,5cm
Breite: 40cm
Tiefe: 16cm

ATARI 1029



Der nur für den europäischen Markt vorgesehene 1029 ist ein erstaunliches Produkt. Er ist außergewöhnlich laut, da er dort, wo man den Druckkopf vermutet, lediglich einen Hammer besitzt, der im richtigen Augenblick auf eine hinter dem Papier rotierende Stachelwalze schlägt. Als Folge dieses Konzeptes kann der 1029 kein festeres Papier bedrucken.

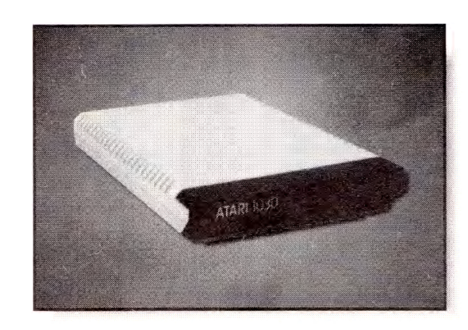
Der Drucker ist ebenso wie der 1025 und der 1027 in Technik und Befehlsvorrat spartanisch ausgestattet, beherrscht jedoch wie alle ATARI-Drucker ab 1983 die internationalen Zeichen der XL-Tastatur. Wegen der groben 7*5-Matrix mußte auf einen "Compressed"-Modus verzichtet werden. Dafür druckt der 1029 jedoch auch Grafiken mittels eines eigenen, speziellen Befehlscodes. Erwähnenswert ist weiterhin, daß dieser Drucker nur auf Endlospapier druckt, welches zum Abriß immer wieder von Hand heraus- und anschließend wieder hereingedreht werden muß. Der ATARI 1029 ist Baugleich mit dem Commodore MPS 801.

Höhe: 11,5cm
Breite: 45cm
Tiefe: 23cm

ATARI 1030

Dieses 300 BPS langsame Modem war lediglich auf dem amerikanischen Markt erhältlich, da es nur im "Tone"-Verfahren wählen kann.





Höhe: 4cm
Breite: 16cm
Tiefe: 23cm

ATARI 1050

Das meistverbreitete Diskettenlaufwerk für ATARIs 8-Bitter hat sich mit seinen geringen Möglichkeiten trotzdem gegen die harte Konkurrenz der aufwendigeren (und teilweise preiswerteren) Modelle von amerikanischen Fremdanbietern durchgesetzt. Die hohe Fertigungsqualität dieses robusten Gerätes mag ihren Anteil daran haben.

Vielleicht ist ihr schlechtes Betriebssystem der Grund dafür, daß sich die 1050 zahlreicher Aufrüstsätze von Fremdfirmen erfreuen kann.

ATARI hat es mit der Markteinführung der 1050 geschafft, ein völlig inkompatibles, neues 5,25-Zoll-Diskettenformat einzuführen. Diese hochtrabend als "Dual-Density" eingeführte Schreibdichte hätte besser "Medium" oder "Enhanced Density" heißen sollen, bietet sie doch lediglich 130 Kilobyte Platz auf einer Diskettenseite. Im Vergleich zur einfachen Dichte, die das Laufwerk ebenfalls beherrscht, ist dies kein wesentlicher Gewinn.

Obgleich das Laufwerk technisch dazu in der Lage wäre, echte doppelte Dichte zu schreiben, wird es von seinem Controller dumm gehalten.

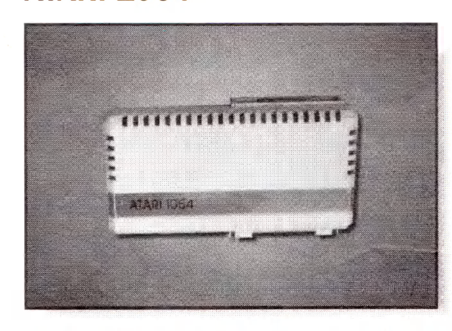
Die erwähnten Aufrüstsätze (Happy, Speedy, Turbo) ändern in punkto Schreibdichte und Geschwindigkeit einiges. Transferraten von zirka 78.000 bps werden damit erreicht. Wie auch die 810 dreht die 1050 eine Diskette pro Minute 288 mal um die eigene Achse.

Höhe: 8,5cm
Breite: 19cm
Tiefe: 30,5cm

ATARI 1055

Nie aus den Entwicklungslabors herausgekommen ist dieses 3,5-Zoll-Laufwerk für alle 8-Bit-ATARIs. Die Gründe hierfür scheinen wirtschaftlicher Natur zu sein, stand das Projekt doch kurz vor der Serienfertigung.

ATARI 1064



Mit Hilfe dieses Modules, welches in den Parallel-Port des 600XL gesteckt wird, läßt sich der verfügbare Speicherplatz des Rechners unkompliziert auf 64 Kilobytes vergrößern.

Der 600XL wird somit ein dem 800XL in (fast) allen Punkten ebenbürtiger Computer. Der Parallel-Port des 600XL wird auf der Rückseite des Moduls durchgeführt.

Höhe: 4cm
Breite: 18,5cm
Tiefe: 10,5cm

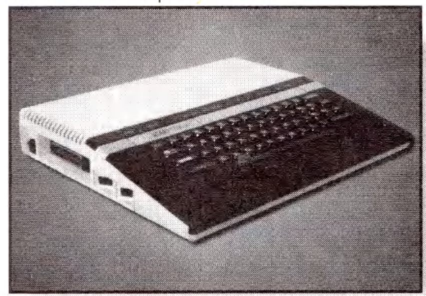
ATARI 1090

Das 1090XL Expansion System ist eine Steckkarten-Erweiterung für den Parallelport des 600XL oder 800XL. Man kann bis zu 5 Karten einstecken, die das Gerät mittels eines separaten Netzteils mit Strom versorgt. Dazu zählen laut Angaben Ataris neben ROM-Modulen auch Speichererweiterungen und Grafikkarten. Es wurden nur wenige Prototypen gefertigt. Das Betriebssystem der beiden XL-Computer unterstützt diese Erweiterung auch heute noch voll.

ATARI 1200XL

Dieser erste ATARI-Rechner mit 64 Kilobyte RAM ist der direkte Vorläufer des 600XL und 800XL. Der schon 1983 veröffentlichte Computer sollte das Grundgerät einer neuen Modellreihe werden, zu der auch der 1400XL und der 1450XLD zählen sollten.

Der 600XL und der 800XL sind lediglich spätere Adaptionen des 1200XL, der sich in einigen Bereichen als nicht marktfähig erwies und deswegen nur in geringen Stückzahlen produziert wurde.



Darauf weist zum Beispiel der Selbst-Test in den Schwester-Computern auf, der ursprünglich für die Tastatur des 1200ers konzipiert worden ist. Bei ihm befinden sich die Tasten RESET, START, SELECT, OPTION, F1, F2, F3, F4, HELP, Inverse Video und BREAK auf einer durchgehenden silbernen Leiste oberhalb der Tastatur.

Das Betriebssystem im 600XL und 800XL fragt immer noch diese teilweise nicht mehr vorhandenen Tasten ab. Außerdem verfügt der 1200XL über zwei zusätzliche Status-LEDs, L1 und L2 genannt.

Die beiden Joystickports und der Modulschacht befinden sich auf der linken Gehäuseseite.

Leider ist das BASIC beim 1200er noch nicht eingebaut, was ein ständiges Ein- und Ausstecken des entsprechenden Moduls zur Folge hat. Ebenso hat der 1200XL noch keinen parallelen Port.

Ein weiterer Grund dafür, daß der 1200XL sich nicht durchsetzen konnte, mag seine Größe sein. Bei Einschalten ohne Modul und angeschlossenes Laufwerk meldet sich der 1200XL mit einem wunderschönen ATARI-Einschaltbild.

Höhe: 7,5cm
Breite: 38cm
Tiefe: 32cm

ATARI 1400XL

Der 1400XL ist ein 1200er mit eingebautem Modem. Allerdings ist er nie ausgeliefert worden.

ATARI 1450XLD

Der 1450XLD war zunächst als Computer mit einem seitlich eingebauten doppelseitigen Laufwerk ge-

plant, dessen Schreib-/Leseköpfe sich aus Gründen der Kompatibilität zu bestehenden Aufzeichnungsformaten getrennt als D1: und D2: ansprechen lassen sollten. Außerdem sollte das Laufwerk sowohl das 90 KB- wie auch das 130 KB-Format beherrschen.

Die endgültigen Testmuster sahen dann ganz anders aus:

Das auffälligste am 1450XLD sind die beiden 5,25-Zoll-Laufwerke, die er huckepack auf seinem Rücken trägt. Die Disketten lassen sich nicht durch Drehen eines Knebels entnehmen, sondern durch Drükken einer Taste auf der linken Seite oberhalb des Diskettenschachtes. Wie man hört, hat ATARI wieder einmal ein neues, doppelseitiges 360 KB-Diskettenformat ins Spiel gebracht. Es wurden auf verschiedenen Computer-Messen Testmuster gesichtet, die mit nur einem Laufwerk bestückt waren. Das leere Fach auf der linken Seite diente bei ihnen als Diskettenablage.

Das Modem des 1400XL fand ebenso seinen Platz im Rechner wie eine auf dem SC-01 Sprachchip basierende Voicebox, die das Betriebssystem als "V:"-Handler unterstützt und zur Ausgabe von Texten zur Verfügung steht. In einer Zeit, in der man Haushaltsroboter für die Zukunkt der Homecomputer hielt und der Meinung war, Computer müssen alles können, war die Sprachfähigkeit eines Rechners ein wichtiges verkaufsförderndes Argument. Man denke hierbei nur an die Markteinführung des Commodore Amiga.

ATARI CX75

Der ATARI-Lichtgriffel wird zwar permanent vom Betriebssystem unterstützt, aber von den wenigsten Programmen genutzt.

Um vernünftig mit dem Lichtgriffel arbeiten zu können, muß der Bildschirm prinzipbedingt so hell eingestellt sein, daß selbst schwarze Flächen noch Licht aussenden. Andernfalls kommt es zu Aussetzern, da der Rechner die Position des Lichtgriffels nicht mehr ermitteln kann. Dies erweist sich in der Praxis nicht als besonders augenschonend. Außerdem bereitet das nahe Arbeiten am Bildschirm mit ausgestreckter Hand große Mühe.

Dies sind wahrscheinlich die Gründe für das Verschwinden des Lichtgriffels, obwohl das mitgelieferte Malprogramm einen ordentlichen Eindruck macht.

Länge: 14,5
Durchmesser: 1,3cm

ATARI CX77

Die ATARI-Maltafel arbeitet nach dem Prinzip der Paddles: Unter der Zeichenfläche sind druckempfindliche Widerstände eingearbeitet, die die Ermittlung des Zeichenpunktes an jeder beliebigen Stelle der Tafel erlauben.

Obwohl die mitgelieferte Software wahrhaft nichts Großartiges darstellt, bietet sich dem Computer-Künstler mit der Maltafel ein mächtiges Werkzeug. Vorlagen können unkompliziert abgezeichnet werden, indem sie unter sie Schutzfolie geschoben werden. Rundungen und geschwungene Linien sind wie auf dem Papier möglich.

Durch 2 verschieden belegte Druckknöpfe am Rand der Maltafel sowie einen zusätzlichen Button am Zeichenstift können verschiedene Aktionen ausgelöst werden. Ähnliche Konstruktionen gab es unter dem Namen "Digitalisier-Tablett" erst viel später wieder für teurere Computer!

Höhe: 3,4cm
Breite: 23,7cm
Tiefe: 19,5cm
Stiftlänge: 14,6cm
Durchmesser: 1,1cm

ATARI CX80

Dieser Trackball ist vom Design her der XL-Serie angepaßt worden, besitzt aber ansonsten das gleiche Innenleben wie der CX22.

Höhe: 7cm
Breite: 24cm
Tiefe: 14cm

Track & Field Arcade Controller

Als ATARI Ausstatter der Olympischen Sommerspiele 1984 in Los Angeles wurde, mußte auch ein passendes Computerspiel auf den Markt. Dieses wurde mit einem eigens dafür vorgesehenen Joypad ausgeliefert, welches das altbekannte Joystick-"Rühren" in eine angenehmere Knöpfchen-Drückerei verwandelte.

Höhe: 4,2cm
Breite: 17,6cm
Tiefe: 9,4cm

Voice Box



Wie der Name schon vermuten läßt, handelt sich sich bei diesem Gerät um einen Sprachsynthesizer für die ATARI-Computer der XL-Serie, mit dessen Hilfe der Computer zum Sprechen gebracht werden kann.

Ein wenig im Dunkel liegt die Herkunft dieser Hardware-Erweiterung, die an den seriellen Bus der 8-bit-ATARIs gesteckt wird. Von einer gewissen "Alien Group" in New York City hergestellt, paßt sie so gar nicht in die übrige XL-Peripherie. Jedoch steuerte ATARI die Treibersoftware und die Bedienungsanleitung für den Sprachsynthesizer bei, der auch unter dem ATARI-Label vertrieben wurde. Die Qualität der erzeugten Sprache läßt sich mit "gut verständlich" beurteilen.

Höhe: 4,5cm
Breite: 10cm
Tiefe: 7cm

In der kommenden Ausgabe lesen und sehen Sie alles über die dritte Generation der ATARI-Computer.

Auch hierbei handelt es sich noch um Computer der 8-bit-Serie, die unter der Bezeichnung XE geführt wurden.

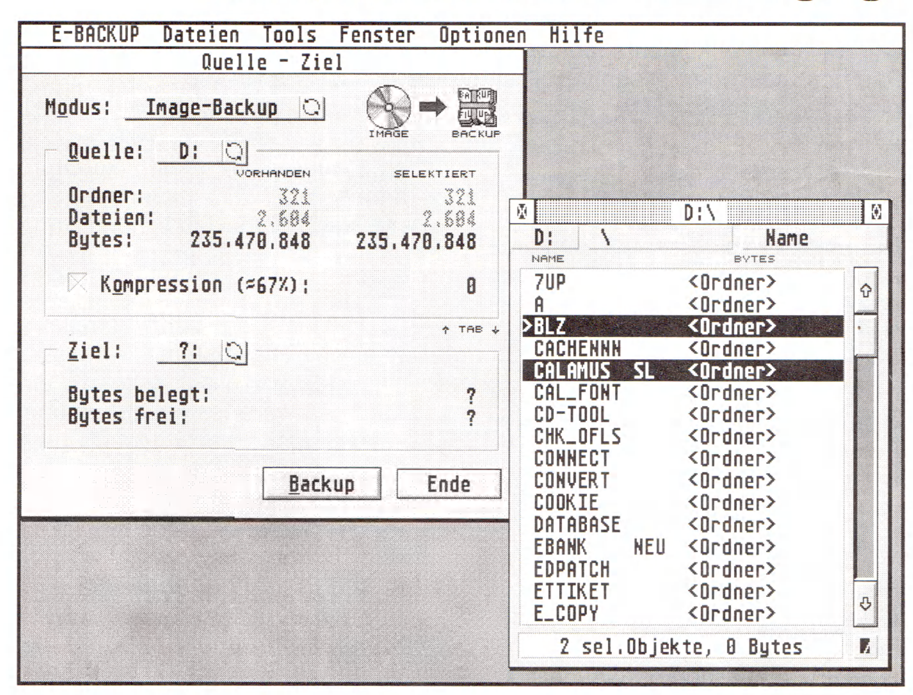
Die "Story" wird anschließend mit der Einführung der ersten 16-bit Serie, den uns allen bekannten ATARI ST-Rechnern, fortgeführt.

Haben Sie gewußt, das ST für "Sixteen/Thirtytwo" (16/32-bit) steht?

Rolf A. Specht

E-Backup

Einige unter Ihnen haben es schon einmal erleben müssen: Plötzlich waren wichtige Daten auf der Festplatte oder Diskette defekt, unleserlich. Der Weltuntergang?



Um diesen grausamen Moment nicht erleben zu müssen, behelfen sich geschickte Anwender des Daten-Backups, einer Sicherheitskopie.

Die Sicherheitskopie kann entweder von einer ganzen Festplatte, von Partitionen oder ausgewählten Dateien gemacht werden und dient der Reserve bzw. Rettung wichtiger Informationen. Um dieses Procedere erheblich zu vereinfachen, wurde E-Backup entwickelt.

Grundlagen

E-Backup verwaltet nahezu alle bekannten Datenträger, ob Diskette, Fest- oder Wechselplatte. In Bezug auf die Praxis spricht man bei E-Backup von einem Vollbakup oder einem inkrementären Backup, die beide von dem Programm unterstützt werden. Beim Vollbackup wird der gesamte Inhalt eines Laufwerkes/ einer Partition gesichert, beim inkrementeren Backup nur diejenigen Daten, die sich seit dem letzten Backup geändert haben.

Wie soll jedoch ein Backup funktionieren?

Vereinfacht gesagt, suchen Sie sich diejenigen Daten aus, die Sie gesichert wissen möchten. Diese können sich, wie bereits gesagt, auf einer Festplatte oder z.B. einer Diskette befinden. Zudem müssen Sie wissen, ob Sie die gesamte Platte, eine Partition oder nur bestimmte Daten sichern möchten. Letztere Möglichkeit ist mit Sicherheit am sinnvollsten, da Sie ansonsten extrem viel Speicherraum für das Backup zur Verfügung stellen müssen. Die Vorgehensweise ist relativ einfach und geht intuitiv von statten: Zunächst wählen Sie die Quellpartition oder die Quelldateien aus. Wenn Sie kein Vollbackup machen, haben Sie die Möglichkeit, einzelne Dateien auszuwählen, die anschließend gesichert werden sollen.

(Wer z.B. mit Kobold arbeitet, wird mit der Optik und Übersicht E-Backups relativ schnell vertraut sein.) Anschließend wählen Sie unter "Ziel" das Laufwerk aus, auf dem die Daten gesichert werden sollen. E-Backup erkennt automatisch, ob der Speicher dieses Laufwerkes ausreichen wird, Daten zu sichern oder nicht. In diesem Zusammenhang sollte darauf hingewiesen werden, daß E-Backup auch die Möglichkeit bietet, die Daten beim Sichern auch zu komprimieren, so daß ein Backup weitaus weniger Speicher als das Original benötigt. (Als Komprimieralgorhythmus wurde das bekannte LZH-Verfahren gewählt). Zudem können Sie eine Datenüberprüfung (Verify) einschalten, die automatisch warnt, wenn etwas nicht in Ornung ist. Der Backup-Vorgang kann mit dem Button "Backup" gestartet werden. Nach Beendigung dieses Vorganges können Sie nun entscheiden, ob die wichtigsten Backup-Daten wie z.B. Kompressions-Tabelle, FAT, Wurzelverzeichnis auf Ihrer Festplatte zur Sicherheit gespreichert werden sollen. Dieses Plus an Sicherheit kostet lediglich 50-100 KB Speicher und sollte daher stets gewählt werden. Wie bereits erwähnt, gibt es auch in inkrementelles Backup, das auf dem Vollbackup aufbaut. Es bedient sich jedoch nur der Files, die im Zeitraum zum vergangenen Backup verändert worden sind. In Anbetracht der Tatsache, daß diese Art des Backups aufgrund der Sucharbeit, die die Software zu verrichten hat, langsamer als das Vollbackup ist, sollte man es wirklich nur dann einsetzen, wenn man es für sinnvoll betrachtet.

Dies alles sind längst nicht alle Möglichkeiten, die E-Backup bietet. Z.B. kann der Anwender auch Dateimasken setzten, anhanden derer entschieden wird, welche der Daten einer bestimmten Art gesichert werden sollen. Dies bedeutet, daß ein Layouter, der viel mit Calamus arbeitet, z.B. sinnvoller weise Backups von allen Daten mit der Endung "*.CDK" anfertigen sollte. E-Backup sucht sich automatisch alle Calamus-Dokumente auf einer Partition oder der gesamten Festplatte und sichert diese dann auf dem Ziellaufwerk.

Daten Restore

Der Restore-Vorgang, bei dem die gesicherten Daten zur Verfügung gestellt werden, gestaltet sich einfach. Sie wählen lediglich den Datensatz aus, den Sie zurückspielen möchten und E-Backup beginnt mit dem Arbeitsvorgang. Auch beim Restore ist es möglich, inkrementelle Daten zurückzuspielen.

Der Lieferumfang

Der Lieferumfang von E-Backup ist reichhaltig. Es wird die Softwarediskette samt zwei Handbüchern mitgeliefert. Eines der Handbücher erklärt detailliert die Funktion und Vorgehensweise des Backup-Programms, das zweite Referenz-Handbuch beschäftigt sich mit den Änderungen in der jeweils aktuellen Version (bei uns V.2.0) und einigem mehr. Gegenüber der mir zuvor vorliegenden Version gab es z.B. eine erfreuliche Neuerung:

Arbeitet man regelmäßig mit Backups, so ist auch die komfortable Bedienung von E-Backup auf die Dauer lästig. Daher kann man E-Backup auch automatisch arbeiten lassen. Dies geschieht mittels einer Batch-Datei, die in Form eines Text-Files angelegt werden muß. Die Kommandos, die dem Anwender hier zur Verfügung stehen, sind im Handbuch genau dargestellt. Selbstverständlich sind über diese Datei sämtliche Vorgänge, die in E-Backup implementiert sind, auch verwendbar.

E-Backup wird mit eingien nützlichen Softwaretools ausgeliefert, die man außerhalb des Hauptprogramms als selbstständige Software starten und verwenden kann.

Fazit

E-Backup ist ein sehr komplexes Datensicherungssystem, dessen Fähigkeiten wir nicht in einem einzelnen Software-Testbericht darstellen können. Es sollte jedoch deutlich geworden sein, daß es fast keine Wünsche mehr offen läßt. Das Erfreuliche ist, daß es weiterhin entwickelt und gepflegt wird, so daß spezielle Kundenwünsche gegebenenfalls auch integriert werden können. Die aktuelle Version 2.0 läuft auf allen gängigen ATARIs und Kompatiblen in allen Auflösungen. E-Backup kostet DM 129.- und ist erhältlich bei:

MW Electronic
Heisterbacher Str. 96
53639 Königswinter

Multiboard + TOS 2.06 249.-

Die Multi-Erweiterung jetzt zum Super-Preis, gleich mit dem neuen TOS im Paket zum Super-Sparpreis! Lieferbar für Atari Mega ST und 1040 ST/520 ST (bitte Rechnertyp angeben)
Das Multiboard biete: RAM-Erweiterung bis 8 Mbyte, Anschluß für IDE CD-ROM & Festplatte, VGA-Kartenadapter
Zubehör:

2 Mbyte RAM / 8 Mbyte RAM ....129.- / 429.-
Grafikkarte bis 1280 * 1024 Pkte. 198.-
NVDI ET 4000 Treiber V 2.5 / V 4.x .. 89.- / 129.-
IDE-Harddisk 350 MB 339.-
CD-ROM 2-/4-/6-fach Speed 99.-/159.-/269.-

Aix TT Fast-RAM 189.-

Sehr schnelle Fast-RAM Karte für Atari TT, Durch Bestückung mit modernen PS/2 SIMM-Modulen sehr kompakt.

Bestückt mit 4 Mbyte 369.-
Bestückt mit 8/16/32 Mb. 498.-/828.-/1448.-

Achtung: Ihre alte TT-RAM-Karte nehmen wir auf Wunsch in Zahlung!

Calamus

Calamus Giga-Paket .. 139.-

Giga-Pack ohne Handbuch nur 99.-

Calamus 1.09N, der Megaseller unter den DTP-Programmen, jetzt im Power Bundle: Calamus 1.09N, Vektorfont-Editor und dem Vektorgrafikeditor Outline Art 1.1. zusammen mit 100 Vektorgrafiken und Vektorfonts. Profi-Software zum Taschengeldpreis! Damit erzielen Sie perfekte Ergebnisse bei der Gestaltung von Drucksachen aller Art.

Calamus Giga-Pack 2 . 169.-

wie oben, jedoch mit 600 Seiten Referenz-Handbuch für Calamus, Outline Art und dem Fonteditor.

Calamus Hyper-Pack .. 199,-

Der Knaller: Das komplette Giga-Pack im Bundle mit 200 professionellen Vektorfonts, 500 Grafiken und dem 600 Seiten starken ausführlichen Referenzhandbuch.

Hyper-Upgrade 49.-
200 Vektorfonts + 500 Grafiken für Ihr Calamus

Calamus Referenz-Handbuch ... 39.-
600 Seiten Handbuch für Ihr Calamus-Paket

TOS 2.06 Eprom-Satz .. **nur 69.-**
Mega STE FPU-Kit **59.-**
68882 Coprozessor f. Falcon ... **69.-**
68881 Coprozessor f. Falcon ... **59.-**

CD-ROM Laufwerke SCSI

Toshiba XM5401B,SCSI, 4*Speed 298.-
Toshiba XM3701B, SCSI, 6.7*Speed 498.-
CD-ROM Sony CDU555, SCSI, 2.4*Speed 198.-

Aufpreise:
Anschlußfertig für Atari TT, Mac, PC 129.-
Anschlußfertig f. Atari Falcon 149.-
Anschlußfertig f. Atari ST, STE, Mega 259.-

jeweils inkl. Gehäuse mit Netzteil und aller benötigten Kabel.

Treibersoftware Aufpreise:
Egon CD-Utilities 59.-
HSS CD-Tools 79.-

SL-Upgrade .... 298,—

Für alle, die bereits ein Calamus 1.09N oder Calamus Giga Pack haben und auf die professionelle SL-Version aufsteigen wollen. Nennen Sie uns einfach Ihre Seriennummer.
2 Wege zum SL: 1. Sie bekommen ein Upgrade-Paket mit einer neuen Seriennummer, bei Bedarf können Sie eine Umserielisierung für DM 20.- bei DMC vorhehmen lassen. Vorteil: I.d.R. sofort lieferbar.
2. Upgrade auf Ihre bestehende Seriennummer Bei Bestellung bitte angeben. (+ DM 20.- Bearbeitungsgebühr)

Calamus SL 448,-

Calamus SL, das professionelle Publishing-System zum Hammerpreis! Natürlich die vollständige Originalversion, inkl. Modulen und Handbuch. Calamus SL bietet professionelle Leistungen für anspruchsvolles Layout.

SL-Paket 1 598,-

Calamus SL Vollversion plus 6 CD-ROMs für DTP-Anwendungen: Publisher's Source Background Kit I & II, DTP-Grafiken I, Initiale I sowie Designer Cliparts I & II.

SL-Paket 2 .... 548.-

Calamus SL Vollversion + 300 prof. Vektorfonts + Vektorrahmen-Paket

Software

ACS pro 369.-
Apex Media 249,-
ASH Office96 .... 498.-
(Signum, Phönix, Papillon, Artworx, Texel)
Arabesque 2.x 239.-
Crazy Sounds II ....69,—
DA's Picture/Vektor je259,-
DA's Vektor Pro 399,-
Diskus 3 .... 149,—
E-Copy 79.-
E-Backup 89.-
Egon CD-Tools 79.-
Formula 29.-
Formula pro 99.-
porfessioneller Formelsatz, super Test in STC 10/95!
Harlekin III 139,-
Karma 2 .... 79.-
Grafikkonverter f. über 100 Formate
Kobold 2.5 49,-
Kobold 3 ....129.-
Magic! World 96 (neu!) . 198.-
Magic Mac PPC 289.-
Maxidat 5 ....89.-
Midicom 99.-
Netzwerk-Software f. Midi-Netz
Midnight Bildschirmsch. 49.-
Multiterm Pro 69,-
NVDI 4.x 109,-
NVDI ET-4000 129,-
NVDI MAC 139.-
Outside 3 89,-
Phönix 4 149,-
Pixart 3.2 (neu!) 179,-
Papyrus 4 .... 179.-
Die neue Version der komfortablen Profi-Textverarbeitung, jetzt endlich lieferbar!
Papyrus Gold Upgrade ... 79.-
Poison Virenkiller 59.-
Photo Line NEU! 279.-
neue Profi EBV für Atari!
SCSI-Tools 6.x 89,-
SCSI + CD-Tools 159.-

Script 4.0 85,-
Script 5 .... 99.-
Script 1 ....29.-
Script Classic a. CD 24.95
Das Script Buch 20.-
Signum 4 .... 149.-
Speedo GDOS 5.0 109,-
Technobox CAD/2 ....159,—
Technobox Drafter ....79,—
Teleoffice 3.0x 99,
professionelle Fax-Software inkl. Adressverwaltung, Direkt-Fax aus Calamus, Papyrus etc. Empfang, Serienfax...
Texel Tabellenkalk. 139.-
Texel + NVDI 4 ....239.-
toXis Virenkiller 29.-
Twist 3office II (neu!) .. 259,—
XBoot 3 79,-
WinCutpro & WinRecpro 229.-
Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogrammes, fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!.

Total quer! CD-Power-Bundle
Whiteline alpha, Bingo, Wow, Skyline Deluxe, Demo-Session und Mission 1 im Paket für selbstmörderische
DM 99.-
Zugreifen, bevor wir diesen Wahnsinn bereuen!

Speichererweiterungen:
2 MB f. Atari STE/Mega STE 139.-
4 MB für (Mega-) STE 269.-
Die schnelle Speichererweiterung für Ihren STE, lötfreier Einbau in wenigen Minuten: Einfach RAM-Module einstecken und schon können Sie die Vorteile des größeren RAM nutzen.

IMEX II
(+2MB für ST) .... **249,—**
Einbau-Service **80.-**
Die bewährte Erweiterung für ST, STF und Mega Ataris. 2 Mbyte mehr RAM zum Einbau: Ein 1040 ST hat dann z.b. 3 Mbyte, ein Mega 2 wird auf 4 Mbyte aufgerüstet.

TOS-Upgrades inkl. TOS-Eprom's:
Tos 2.06 Card 139.-
TOS 2.06 Card (AT-Bus) 179,-
Tos-Erweiterungs-Karte für ST und Mega ST, inkl. IDE-Controller für die günstigen PC-Harddisks und CD-ROM.

Beschleuniger:
28/36 Mhz Speeder der neuesten HBS-Generation. 28Mhz bringt fast 3.5-fache Geschwindigkeit gegenüber Ihrem 8Mhz-Rechner, 36Mhz bringt 4.5-fache Power!
HBS640T28 für (Mega-) ST 329,-
HBS640T28 für STE 349,-
HBS640T36 für (Mega-) ST 519,-
HBS640T36 für STE 549,-
Coprozessor f. HBS 640 .... 149.-

ATKEY:
Hardwareerweiterung zum Anschluß von PC-Tastaturen an den Atari; Reine Hardwarelösung, benötigt keine Treibersoftware!
PC-Tastatur-Interface 89,-
ATKey+ PC-Tastatur Standard ... 129,-
AT-Key+ PC-Tastatur Cherry 189,-

Computer:
Atari Computer: auf Anfrage
Apple Computer: auf Anfrage

Monitore:
AM 248 onitor 14" f. alle ST 298.-
14" Flat-Square-Röhre, strahlungsarm

Harddisks, Zubehör

Komplett für alle ST/STE/Mega:

270 Mbyte **449.-**
Extern anschlußfertige Harddisk für alle Atari ST/STE/Mega, inkl. Gehäuse, allen Kabeln, SCSI-Controller, Treibersoftware. Hochwertiges Laufwerk v. Quantum! Anschließen und loslegen!

Harddisk-Laufwerke
SCSI Einbaulaufwerke:
270 MB Quantum ...**229.-**
850 MB Quantum .. **399.-**
1,6 Gbyte NEC **529.-**
2.1 Gbyte Quantum 1198.-
4,2 Gbyte Quantum 1998.-

Harddisk Zubehör:
Externes SCSI-Gehäuse
inkl. kompl. Kabel 129.-
SCSI-2-fach Tower f. 2 Geräte 178.-
SCSI-4-fach Tower f. 4 Geräte 228.-
Falcon SCSI-2-Kabel 49.-
H&S Link-2 DMA-Adapter (wird benötigt f. 1040er, Mega) inkl.
Treibersoftware 149.-
System-Aufpreise bei Bestellung einer Harddisk:
SCSI-Tools 79.-
CD-Tools 79.-

Harddisk-Wechselrahmen:
SCSI-Version 49-
IDE-Version 49.-
Harddisk mit einem Handgriff auswechseln.

Bastler-Ersatzteile
1040er-Gehäuse, neu! 20.-
Tastaturen f. 1040 (o. Prozessor) .20.-
Tastaturen f. 1040 (m. Prozessor) 59.-

Modems

Alle Modems kostenlos mit Software-Kit (DFÜ, BTX, Fax, Internet) und allen Anschlußkabeln.

14.400 High-Speed 198.-
14.400 High-Speed Modem, BTX + Fax, versch. Markengeräte nach Verfügbarkeit, bitte anfragen.

E-Tech 28.8 ....**328.-**
leistungsfähiges V.34, 28.800-Modem für DFÜ, BTX, Fax, Internet etc.

TKR Tristar **498.-**
28.800, V.34, V.FC, Fax, BTX, Voice
Aufpreise für Profi-Software:
Multiterm pro: 55.-
BTX/Datex-J Decoder-Software
Teleoffice 3.0: 65.-
professionelle Fax-Software

Teleoffice +
MT. pro zus. **110.-**
Safer Fax **349.-**
Fax-Empfang jetzt auch bei ausgeschaltetem Computer. SaferFax empfängt Ihre Faxe über das angesclossene Modem auch ohne, daß der Computer eingeschaltet werden muß.

Kabel

Druckerkabel 1.8m 9.90
Druckerkabel 3m 17.90
Druckerkabel 5m 24.90
Druckerkabel 10m 39.-
Seriell-Kabel 2m 12.90
Seriell-Kabel, 3m 17.90
Seriell-Adapter 9 auf 25pol. 12.90
SCSI-Kabel,high Quality, 25-50 ..... 19.-
SCSI-Kabel,high Quality, 50-50 ..... 19.-
SCSI-Kabel, dt. 2m 39.-
SCSI-2-Kabel 39.-
Midi-Kabel, 2m 9.90
Midi-Kabel, 5m 14.90
Midi-Kabel, 10m 29.90
Midi-Verl. 5m 14.90

Aktivboxen

Jeweils mit integriertem Netzteil, Klangregelung, Anschlußkabel. Toller Sound am Computer, Walkman etc. Magnetisch geschirmt, die Boxen können daher auch direkt neben Monitor etc. gestellt werden.

15 Watt **39.-**
50 Watt **59.-**
80 Watt **69.-**
240 Watt **99.-**
300 Watt m.
Surround **129.-**

Falcon-Computer

Falcon MK1, 4 Mbyte **1690.-**
Falcon MK2, 4 MB, 350 MB HD **2190.-**
Falcon MK1, 14 Mbyte **2790.-**
Falcon MK2, 14 MB, 811 MB HD. .. **3990.-**
Falcon MK X, 4 Mbyte **1890.-**
weitere Konfigurationen & zubehör auf Anfrage.

Falcon Aufrüstung

Magnum Fast-RAM Card 209.-
Speicheraufrüstung bei Erhalt Ihres bisherigen Speichers mit PS/2-Modulen.
dto. mit 4 Mbyte bestückt 398.-
dto. mit 8 Mbyte bestückt 528.-
Harddisk-Recording-Station 779.-
SCSI-System extern, 1,6 Gbyte Harddisk Quantum, SCSI-Wechsel-Kassette mit austauschbarer Harddisk. Damit können Siez.B. für verschiedene Sessions schnell mal die Harddisk wechsel oder diese einfach mitnehmen!
Zusätzliche Wechsel-Kasette 49.-
Harddisk 1.6 Gbyte in Wechselkasette 589.-

Software News

GNU C++ 49.-
Endlich lieferbar: das komplette C++-Entwicklungspaket auf CD-ROM. Damit ist auch für Atari endlich wieder ein leistungsfähiges C-Entwicklerpaket verfügbar. Nur auf CD-ROM!
Raystart 3.1 98.-
Raystart 3.1 inkl. Handbuch 128,-
Professioneller Raytracer zur Erstellung realistischer oder surrealer 3D-Gegenstände und Landschaften sowie Animationen. Berechnet auch Oberflächentrukturen und 3D-Bilder.
Best of 1995 39.-
Neue CD-ROM vom Falke-Verlag inkl. Vollversionen von Cubase light, Cypress, Scrore Perfekt spezial, Fonts, die Story of Atari und Atari Inside 95 als Multimedia-Show

PD-Hit-Pakete

Midi 49,–
20 Disks. 350 tolle Songs im Steinberg-Format und viele interessante Programme.

DFÜ-Utilities 29,–
Sieben Disketten mit allem, was der Datenreisende braucht.

Anwender/Business 49,–
20 Disks mit Textverarbeitung, Datenbank, Grafik, Fakturierung, Buchführung...

Einsteiger 59,–
25 Disks komplette Softwaregrungausstattung für den Atari-Einsteiger.

Spiele farbe: 89,–
40 Disks. Monatelanger Spiele-Spaß garantiert.

Spiele s/w 89.-
40 Disks, über 100 starke Spiele f. monochrom.

Science 49,–
20 Disks: Viele interessante Programme aus den Bereichen Naturwissenschaft und Technik. f. Schüler, Lehrer etc.

Bibel 24,–
0Die Bibel kompl. auf 7 Disks, inkl. elektronischer Konkordanz

HP-Pack 19,–
6 Disketten mit vielen nützlichen Programmen rund um die Deskjet-Familie.

Packer 9,–
2 Disketten mit allen wichtigen Packern.

Harddisk 12,–
Nützliche Programme für Ihre Festplatte (Optimierer, Backup-Programm etc.).

Signum Utility-Pack 39,–
11 Disks mit 200 Fonts (wahlweise für Laser, 24-Nadler oder 9-Nadler), sowie vielen Utilities und schönen Grafiken zu Signum/Script. Inklusive Fontkatalog.

Fonts 49,–
200 Fonts mit gedruckter Übersicht. Für alle Druckertypen: für Papyrus, Script, Signum etc.

Druck-Utilities 24,–
8 Disks für alle Druckjobs (Formulare, Poster, perfekte Etiketten...).

CSSP 19.-
Crazy Souns Sound Pack: Viele tolle Sounds, Sprüche etc. f. Crazy Sounds.

Looking good in Print 69.-
Neue, erweiterte 95er Auflage: Die Bibel für alle DTP'ler. Die typografischen Grundlagen der Gestaltung werden mit hunderten von Beispielen und vielen Informationen dargestellt.

hdp-Stack 89.-
Der neue Harddisk-Online Kompressor. Neuer Harddisk-Treiber mit integrierter Komprimierung in neuer Technik: Bis doppelte Kapazität und dabei extrem schnell. Arbeitet mit Fest- und Wechselplatten. Die günstige Alternative zur neuen Harddisk...

Falcon Pack 1-4 je 39,–
Je 8 HD-Disketten mit einer interessanten Softwaresammlung von speziell Falcon-tauglichen Programmen wie Harddisk-Rekorder, Demos, Sounds, Musik & Grafik. Alle 4 Pakete zusammen für nur 99,-

CPX-Module 9,–
Eine Sammlung an interessanten & nützlichen CPX-Modulen auf 2 Disks.

Finance Privat 19,–
5 Disks: Damit kontrollieren und planen Sie Ihre privaten Finanzen.

Finance Business 24,–
Das Finanz-Softwarepaket für den Geschäftsmann mit Software für Buchhaltung, Börsenspekulationen etc. 6 Disks.

Bildschirmschoner 24,–
6 Disks mit tollen Bildschirmschonern, zusätzlichen Modulen mit Sound & Grafik.

Heim & Hobby 29,–
Programme, die man für Heim und Hobby braucht: Gartenplaner, Rezepte, Umwelt-info's und vieles mehr.

Spaß & Fun 24,–
6 Disketten voller Programme, die einfach nur Spaß machen

Lern-Software 34.-
Vokabel lernen, Gedächtnistraining, Führerschein, Stundenplanung, Mathe-Trainer u.v.m. auf 9 Disketten

Chemie-Software 19.-
Für den Chemiker: Chem. Berechnungen, Molekül-Berechnungen und Darstellung, Simulationen, Laborhilfen, Informationssysteme etc. auf 5 Disks

Chaos-Paket 34.-
Mathematisches Chaos auf 9 Disks: Fraktele, Juliamengen, Apfelmännchen etc. in allen Varianten.

Denkspiele 19,–
5 Disketten mit den besten und kniffligsten Denkspielen.

Neu POV-Raytrace 29.-
Persistance of Vosion: Fantastisches Raytracing-Werkzeug für phantasievolle Kreationen ohne Grenzen. Mit leistungsfähiger Script-Sprache und Shell.

TT-PAck 1 ....39.-
TT-Pack 2 ....39.-
Spezielle TT-Software. Utilities, Anwendungen etc.

Bücher

Atari-Compendium 109.-
Endlich wieder lieferbar: Das Atari-Compendium. Das englischsprachige Standard-Werk für jeden Atari-Freak und Programmierer. In 2 Bänden wird das komplette Betriebssystem (alle Versionen) vollständig dokumentiert. Alle Bestandteile des Betriebssystems werden genauso ausführlich behandelt wie die GEM-Konforme Programmierung. Nicht umsonst handelt es sich um die OFFIZIELLE Entwickler-Dokumentation!

CD-ROM für ATARI

Raytrace Power 19.-
Alles um Raytracing, inkl. aktueller Neon-Demo (10 MB) und dem POV-Raytracer.

DTP-Pack 19.-
Calamus SL-Demo, viele Utilities, hunderte CFN-Fonts und Grafiken.

Finanz & Business 19.-
Buchführung, Aktien und vieles mehr zum Thema.

Grafik-Power-Pack ..19.-
Umfangreiche Sammlung an EBV-Software, Studio Convert mit vielen Grafiken etc.

ST-Demo Szene 19.-
Atemberaubende Demos für die 1040er Atari's.

Midi & Musik 19.-
Von Notensatz bis hin zu Sequencer und zahlreichen MOD- und MID-Files.

Textverarbeitung 19.-
Alle wichtigen Programme zum Thema sowie Script2-Vollversion!

Farb-Spiele-Pack 19.-
Tolle Unterhaltung mit zahlreichen Farb-Spiele-Hits.

S/W-Spiele-Pack 19.-
Die besten Ihrer Art: Spiele für den s/w-Monitor

DFÜ-Superpack 19.-
Ihr Rüstzeug für den Datenhighway. Alles für DFÜ, Fax und BTX.

Falcon Demo Scene ..19.-
Die aktuellsten Demo's für den Falcon

Bingo 29,–
Über 1000 PD/Shareware-Programme + Bonus Vollversion Unilex, dem genialen Datenmanager

Wow! 29,–
Hunderte interessanter Sharewareprogrammen + 500 TrueType-Fonts, 30 MB Signum!-Fonts, ca. 8000 Clip-Art Grafiken, u.v.m.

Bingo & Wow! 49,–

background kit I 29,-

Background Kit 2 ..... 29.-
je 600 MB an Texturen und Hintergrundgrafiken im TIFF-Format. Mit Grafikkatalog und Software.

I & II Paket: 49,-

Mega Archieve 2 ......69.-
Die 95er-Ausgabe der Mega CD mit beinahe 2 Gbyte Inhalt.

Skyline Deluxe 29.-
Die neue Skyline CD!, jetzt bei uns zum Knüllerpreis.

Mission 1 .... 39.-
Vollversion Laser Design, PLZ, viele Fonts, Shareware, Midi etc.

Whiteline CD alpha 49,–

Whiteline Gamma ... 69.-
Endlich wieder da!

Whiteline delta 69.-

Transmission CD 39.-
Falcon Demo's soweit das Auge reicht...

DTP-Grafiken I,2,3 je 69,–
Jeweils viele hundert hochwertige Grafiken, inkl. gedrucktem Übersichtsbuch.

Initiale I,2 je 39,–
Tolle Initial-Zeichensätze, mit komplettem Übersichtsbuch.

Maxon CD 49.-
Die komplette ST-Computer PD-Serie

Maxon Games Atari 49.-
über 800 Spiele für Atari

Maxon Magic CD 19.-

CD Open 24.-
Neue CD-ROM aus dem heim-Verlag mit der kompl. j. V. De-Serie.

Desktop Publisher's Dream 29.-
Grafiken & viele True-Type Fonts

3000 TrueType-Fonts 29,-
ca. 3000 True-Type Vektorfonts

Midi Magic 29.-
Über 1000 Midi-Files auf CD, fertig zum Abspielen.

Massive Mod 29.-
Über 2500 tolle MOD-Files auf einer CD.

Gnu C++ 49.-
Das komplette C++-Programmiersystem jetzt in der aktuellen version auf CD!

Linux 68K 98.-
Komplettes Linux-Betriebssystem für Atari 68030-Computer

Terra digitalis: Profi-Photo CD-Reihe im PCD-Format mit Software f. Atari, MAC & PC:

Island, Pakistan je .. 29.-

Norwegen 29.-

Alle 3 im Paket 69.-

Fotosession Photo CD je 19.-
lieferbare Titel: Exotisches Asien, Kulturstätten, Naturlandschaften, Pflanzenwelt, Stilleben & Hintergründe, Skylines & Bauten, Technik & Business, Transport & Verkehr, Tropische Fische, Tropische Meere, Wunderwelt der Tiefe, Süßwasser, Karneval in Venedig, Canada Rundreise, Eisenbahnen, Sport & Freizeit 1, Sport & Freizeit 2, Menschen Live, Texas, Landschafts-Impressionen.

Fordern Sie auch unseren kompletten CD-Katalog an! Jetzt in neuer Auflage!

Schnäppchen, Restposten, Gebrauchtgeräte, Einzelstücke

- Atari 1040 ST 299.-
- Atari 1040 ST, 2 Mbyte 449.-
- Atari 1040 STE, 4 Mbyte 699.-
- Epson Stylus color inkl. Calibrations-Kit f. Calamus 698.-
- Atari Joystick 14.95
- Atari SF 354 Diskettenlaufwerk extern .. 49.-
- Papillon 79.-
- HDP-Stack 1 (voll Upgradefähig!) 19.-
- Maxidat-Datenbank 39.-
- Headline 4.0 .... 39.-
- Script 1 .... 29.-
- Das Script-Buch 19.-
- Teamworks (Script + Base) 59.-
- 1st Base 129.-
- Pixart 3.0 .... 99.-
- Mastercalc ST 40.-
- Monitorswitsch farbe/sw 39.-
- RS232 Kabel,2m, high Quality! 3.-
- Netzkabel Kaltgeräte 5.-
- 16Mhz Coprozessorkarte für Mega ST 59.-
- Sanyo CD-ROM SCSI 4-fach 199.-

Lieferung solange Vorrat reicht.

Spiele für Atari

Emperado 29.-

Confusion 59.-

Gravon 69.-

Obsession 39.-
Toller Flipper für STE & Falcon

Substation 39.-
3D-Adventure, ähnlich DOOM, für STE & Falcon.

Let's play Shanghai 49.-
Mah-Jong-Variante: Tolles Knobelspiel.

Team 65.-
Fußballsimulator + Manager

Killing Impact 69.-
Nur für Falcon. Tolles Jump'n Run mit über 70 min Digitalsound

Platonix 59.-
Knobel- und Denk Spiel

Cruisn' Beasts 19.-
Autorennspiel

World of Atari Games 49.-
CD-ROM: Die komplette PD- und Shareware-Sammlung an Spielen für den Atari: Adventures, Action, Baller, Sport...

Design-Specials

8000 Clip-Arts 99.-
Eine bunte Mischung toller Clip-Art Grafiken für jede Gelegenheit. Inkl. gedrucktem Übersichtskatalog. 25 Disketten

Ornamente 49.-
Hunderte Ornamente, Verzierungrn, Schmuckrahmen für ein gelungenes Design. Inkl. Übersicht!

200 Rahmen 1 .... 79.-
200 Vektorrahmen im CFN-Format: Die Basis für's gelungene Layout.

Rahmen 2 .... 79.-
Rahmen-Paket mit weiteren 150 Designer-Vektorrahmen, Ideal für Ihr Calamus-Layout.

300 CFN-Fonts 99.-
300 tolle Vektorfonts für Calamus. Professionelle Qualität; Von Peppigen Designer-Fonts bis hin zu Satzschriften finden Sie in dem Paket (fast) alles. Mit gedruckter Übersicht.

Designer Clip-Art 99.-
5 CD-ROM-Paket mit über 35000(!!!) Clip-Arts. Eine riesige Ideen-Quelle für jedes Layout!

Clip-Art Library 29.-
Aktuelle Clip-Art CD-ROM mit ca. 5000 Grafiken

Color Clip-Art 29.-
CD-ROM gefüllt mit ca. 3000 farbigen Clip-Art Grafiken

Icons 19.-
1000 Farb-Icons für TOS ab 2.0. Fertig für den Einsatz für jeden Geschmack.

Specials

500 Font-Pack 79.-
500 Vektorfonts im true-Type Format; Für NVDI 3, Speedo GDOS, Papyrus, Script etc. Mit gedr. Übersicht.

600 Signum-Fonts 79.-
Font-Paket zum Einsatz unter Signum, Script, Papyrus etc. Inkl. Gedr. Übersicht. Wahlweise für 24-Nadler, Laser o. Tintendrucker.

Gesetze 29.-
Komplette Gesetzes-Sammlung auf Disk f. Atari:BGB, HGB, StGB,Asylverfahrensgesetz, Datenschutzgesetz, GmbH-Gesetz, AGB-Gesetz, Verbraucherkredit-Gesetz, Produkt-Haftungsgesetz, Zivilprozessordnungsgesetz, Verwlatungsverfahrensgesetz.

Versandkosten:
Vorkasse (BAR,Scheck): 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM;
Ausland: (nur EC-Scheck) 15.-

Softwareservice Seidel
Inh.: Jan-Hendrik Seidel
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel-Dietrichsdorf
Tel: (0431) 20 45 70
Fax: (0431) 20 45 71
BTX: Seidel#

Volles Programm für Ihren Atari!

SOFTWARE SERVICE SEIDEL

Bestellen Sie doch

NEU & EINMALIG:

LYNX II

die einzigartige Taschenkonsole von ATARI mit 4-Kanal-Stereosound, 3D-Chip, 4096 Farben uvm.

California Games

das abwechslungsreiche Spiel mit Wellenreiten, Frisbee-Werfen, Skating usm.

Netzgerät

Transporttasche

im LYNX-Look für Konsole & bis zu 8 Spiele

139.-

NEU:

ATARI-Inside Multi-Bundle

Maxidat 4.3

Die umfangreiche und praktische Datenbank, tausendfach verkauft, der Dauerbrenner

toxis

der Virenkiller für alle STe/TT und Falcon

die erste CD-ROM aller Zeiten

limitierte Auflage von 1989

CD-ROM Skyline-Deluxe

umfangreiche und gut sortierte Software-Sammlung

CD-ROM Business-Software

ATARI-Software rund um das Thema Finanzen

Cruisin Beasts

das Autorennen für ST/STE

Original Agfa-Compugrafic Fonts

für Calamus

109.-

Unser Dauerbrenner:

Die Portfolio-Tasche aus elegantem Kunstleder.

Diese Tasche ist ein Muß für jeden echten Pofo-Besitzer und FAN



29.-

Unser DTP-Renner

300 hochwertige Calamus-Fonts

Alison

Script

Arabian

MATRIX

WEDGIE

Elite

RansomNote

u.s.w.

89.-

Passend zur Tasche:

Portfolio-Software-Paket

Ebenfalls ein Dauerbrenner, bestehend aus den wohl besten Programmen wie z.B. DFÜ-Utilities, Portfolio-Basic, vielen Spielen, Daten-Übertragungs-Software, Textverarbeitung und Datenbank sowie vielen anderen Programmen: Lieferung auf 5 Disketten

25.-

was Sie wollen !!!

virtuelle Welten

POV-Raytracer

der beliebte Script Raytracer nun in der Version 3.0 erhältlich! Kompatibel zu den Versionen auf dem PC, Apple, der SUN-Workstation usw. Dadurch Zugriff auf viel Literatur und Software. Passend hierzu auch der POV-Kurs aus vergangenen Ausgaben der ATARI-Insid... Der preiswerte Einstieg in die 3D-Cyber-Wel...

25.-

für den Spiele-Spaß

Cruisin' Beasts

Die Umsetzung des legendären C64 und ATARI XL-Autorennen "Speedway Ralley". Spielen Sie alleine, zu zweit oder zu zweit per Modem das rasante Autorennen, welches viel Taktik und Geschick erfordert. Ein Spaß für Joystick-Akrobaten und diejenigen, d... noch werden wollen.

20.-

zum Datenhighway

Das DFÜ-Paket mit Internet-Software

Unser DFÜ-Paket mit der Sammlung sämtlicher wichtiger Programme, die Sie für die Datenfernübertragung benötigen. FAX-Software, BTX-Software, Terminal-Software, Maus-Tausch Software, Software zum Betre... eigener Mailboxen uvm.

30.-

CD-ROMs für jedermann

Best-of ATARI-Inside

Die geniale CD-ROM, die etwas anders ist: Neben interessanten Versionen von z.B. Score Perfect und Cypress erhalten Sie eine thematisch sortierte Sammlung der besten ATARI-Programme und obendrauf die Multimedia-Präsentation vom proTOS-Messebericht und der ATARI-Story

39.-

Skyline-Deluxe

Die ausgezeichnete CD-ROM von M. Wehner, jetzt zum super günstigen Preis!!

29.-

Die erste CD-ROM aller Zeiten

erstmals 1989 von ATARI herausgebracht, nur ... limitierter Stückzahl erhältlich!

19.-

Colour-Games, über 50 Farbspiele

Mono-Games, knapp 80 sw-Spiele

DTP-Power-Pack

Grafic-Power-Pack

Music-Workstation

mit knapp 80 Programmen zum Thema Musik

DFÜ-Online: Etliche DFÜ-Programme

Raytracing-Power

Finanz-Software

Icons für Ihren Desktop

jetzt mit Editor!

knapp 1500 Farb-Icons

für Ihren Desktop, verwendbar ab der TOS-Version 2.06. Die Riesenauswahl für einen schöneren "Farb-Schreibtisch"

oder

knapp 3500 Mono-Icons

für Ihren Desktop, wenn Sie im schwarz-weiß Modus arbeiten (z.B. SM 124, 144 oder TTM 194). Für jedes Ihrer PRogramme eine Auswahl viele... verschiedener Bilderchen!

je 20.-



Versandbedingungen:

Alle Produkte können per Vorauskasse (Bar, Scheck oder Überweisung auf unser Konto) bezahlt werden.

Bei Vorauskasse entstehen 5.- DM an Versandkosten und bei Nachnahmesendungen 10.- DM an Versandkosten.

Schecks werden selbstverständlich erst nach Versendung unsererseits eingelöst, bei Nachnahme-Sendungen bezahlen Sie die Ware direkt an Ihrer Haustür.

FALKE Verlag - Rührsbrook 10 - 24226 Heikendorf - Tel. 0431 - 27365 - FAX: 0431 - 27 368 - BTX *ATARI Inside#

Bank: KSK Plön - BLZ 210 515 80 - Kto. 3000 1895

Das einmalige Kombi-Angebot aus dieser Ausgabe:

☐ **JA**, ich möchte den Kombi-Preisvorteil nutzen!

Ich möchte folgende Programme zum Vorzugspreis von nur DM 60.- (Preis gilt nur bei einer Abo-Bestellung):

☐ Calamus 1.09n
☐ Script 5

☐ Bitte senden Sie mir zusätzlich das Autorennen "Cruisin' Beasts" kostenfrei zu.

Datum / Unterschrift, für Jugendliche unter 18 Jahrendie Unterschrift des Erziehungsberechtigten.

ATARI - INSIDE Jahres-Abonnement

Übersenden Sie mir bis auf Widerruf die nächsten 7 Ausgaben der ATARI Inside. Die Kündigung des Abonnements ist jeweils bis 6 Wochen vor Ablauf des Jahres möglich. Das Abonnement kostet im Inland 42.50, im Ausland 55.- DM. Das Abo inklusive der Spezial-Disk kostet 89.50 DM bzw. 100.- DM.

Name, Vorname:

Firma:

Straße, Nr.:

PLZ, Ort:

Datum/Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren, der Erziehungsberechtigte)

☐ inkl. Spezial-Disk

Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

☐ Bargeldlos und bequem durch Bankeinzug

Name des Kreditinstitutes

BLZ

Kto.-Nr.

☐ Durch Überweisung (Beleg liegt bei)

☐ Bar (Scheck)

Widerrufsrecht (gilt ab Vertragsabschluß):

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb 10 Tagen beim Abo-Servic Rührsbrook 10, 24226 Heikendorf, widerrufen kann und bestätige durch mein Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

Datum/Unterschrift (für Jugendliche unter 18 jahren der Erziehungsberechtigte)

Bitte beachten Sie, daß diese Bestellung nur dann bearbeitet werden kann, wenn beide Unterschrifte eingetragen sind.

Ihre Kleinanzeige

Biete	Suche	Tausche
☐	☐	☐
Hardware	**Software**	**Sonstiges**
☐	☐	☐

Kleinanzeigen für nur 2.- DM

Senden Sie den ausgefüllten Coupon in einem Briefumschlag zzgl. 2.- DM in Briefmarken oder Münze an den FALKE Verlag.
In der kommenden Ausgabe der ATARI-Inside werden wir Ihre Kleinanzeige veröffentlichen, so diese vor dem 01.05.1996 eintrifft.

Pro Kästchen bitte nur einen Buchstaben. Fettgedruckte Wörter unterstreichen, zu zentrierende Zeilen am Rand mit einem "Z" kennzeichnen.

Datum, Unterschrift

Bestellen Sie schnell und bequem:

Bestellschein

Senden Sie den ausgefüllten Abschnitt an den FALKE Verlag.
Sie können den Betrag auch per Vorkasse auf unser u.g. Konto überweisen und sparen somit zusätzliche Versandkosten.
Bitte legen Sie dem Schreiben die Kopie bzw. den Durchschlag des Überweisungsbeleges bei.

Bankverbindung:
FALKE Verlag
KSK Plön
BLZ: 210 515 80
Kto: 3000 1895

Produktname	Menge	Einzelpreis	Gesamtpreis
Raystart 3.1 inklusive Handbuch		129.-	
Software-Super-Paket		109.-	
POV-Raytracer: Erstellung von 3D-Bildern		25.-	
Portfolio-Tasche		25.-	
Portfolio-Software-Paket		25.-	
Spezial-Diskette(n) Nr.		10.-	
CD-ROM "Best of ATARI-Inside"		39.-	
Versandkosten			

Versandkosten: ☐

Spezialdisketten - kostenlos * Vorkasse 5.- DM * Nachnahme 9.- DM * Ausland DM 15. (nur ec-Schecks)-

Dieser Bestellschein paßt genau in einen Sichtfensterumschlag

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

Tel.

Computer-System

FALKE Verlag
Rührsbrook 10

24226 Heikendorf

Dieser Bestellschein paßt genau in einen Sichtfensterumschlag

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

Tel.

Computer-System

FALKE Verlag
Rührsbrook 10

24226 Heikendorf

Dieser Bestellschein paßt genau in einen Sichtfensterumschlag

Name, Vorname

Straße Nr.

PLZ, Ort

Tel.

Computer-System

FALKE Verlag
Rührsbrook 10

24226 Heikendorf



Neu: PFAX

Faxen Sie doch einfach mit Ihrem Portfolio!

PFAX - oder "Jetzt macht auch der Portfolio FAXen" Nachdem einige unvorhersehbare Probleme bei der Realisierung dieses Programms aufgetreten sind ist es nun endlich soweit:

Der Portfolio kann faxen!!

Voraussetzungen

Sie benötigen neben der seriellen Schnittstelle lediglich noch ein geeignetes Faxmodem der Klasse 2 und der Portfolio wird zum Stand-Alone-Faxgerät.

Sowohl Sende- als auch Empfangsbetrieb (wenn vom Modem unterstützt!) sind möglich. Empfangene Faxe können auf verschiedenen Druckern in sehr guter Qualität ausgedruckt, auf dem Bildschirm betrachtet und natürlich auf dem PC editiert werden.

Installation

Um das Programm so klein wie möglich zu halten, wurde PFAX bewußt als kommandozeilengesteuertes Programm konzipiert (wer trotzdem lieber mit Menüs arbeitet, eine batchgesteuerte Shell wird mitgeliefert).

Neben dem eigentlichen Programm wird nur noch eine kleine INI-Datei benötigt, über die alle notwendigen Einstellungen getätigt werden können. Der Inhalt dieser Datei kann bequem über den eingebauten Editor geändert werden. Darin trägt man z.B. die eigene Telefonnummer und den eigenen Namen ein. Beides kann beim Faxversand automatisch mitgesendet werden.

Weiterhin kann ein zusätzlicher Initstring für Ihr Modem und das gewünschte Wahlverfahren (Ton- oder Pulswahl) bestimmt werden. Auch der zum Ausdruck benutzte Drukker und das Laufwerk auf dem eingehende Faxe gespeichert werden sollen, lassen sich darüber auswählen.

Bedienung

PFAX unterstützt folgende Funktionen:

E -> Fax Empfangen
S -> Fax Senden
D -> Fax Drucken
A -> Fax Anzeigen

Empfang - Es können sowohl normale- als auch hochauflösende Faxe empfangen werden, wobei letztere relativ viel Speicherplatz beanspruchen und der Einsatz eines aufgerüsteten Portfolio oder einer größeren Speicherkarte notwendig wird.

Senden

Die Datei muß im reinem ASCII-Format vorliegen, was aber bei den vom Portfolio erzeugten Dateien gewährleistet ist. Nach erfolgreicher Übertragung an ein Faxgerät (oder einen anderen Computer) gibt PFAX eine entsprechende Meldung aus. Falls Fehler bei der Übertragung aufgetreten sein sollten, wird dies selbstverständlich auch von PFAX erkannt.

Drucken

Das Ausdrucken eines Fax ist durch die geringe Arbeitsgeschwindigkeit des Portfolio relativ langsam, bringt aber auf den unterstützten Druckertypen ausgezeichnete Ergebnisse zu Papier. Ein Ausdruck ist auf HP-LaserJet-, IBM-Proprinter- und Epson-Druckern (sowie den dazu kompatiblen) möglich.

Anzeige

Um ein empfangenes Fax auch auf dem Bildschirm ansehen zu können wurde zusätzlich eine Anzeigeoption integriert. Da das Bildschirmformat, die Auflösung und die Geschwindigkeit des Portfolio ein vollständiges Lesen relativ schwer macht, ist diese Funktion natürlich nur dazu geeignet, sich einen ersten Überblick zu verschaffen.

Allerdings läßt sich durch den TYPE-Befehl (oder mit (Alt)+(S) im File-Manager) der Kopf der Faxdatei auslesen. Hier ist im ASCII-Format die Faxkennung der Gegenstelle und die Auflösung eingetragen.

PFAX benutzt für empfangene Faxe ein eigenes Format (die Endung ist PFX). Zur weiteren Bearbeitung lassen sich diese Dateien nach der Konvertierung mit einem mitgelieferten Utility auf dem PC weiterverarbeiten.

Der Preis für PFAX beträgt nur 49,- DM. Im Bundle mit PTERM (dem einzigen(!) Portfolio Terminalprogramm mit Z-Modem Protokoll) und PTRANS (der schnellen Verbindung zum PC) kostet PFAX nur 59,- DM.

PFAX und PTERM sind als eingeschränkte (kostenlose) Demoversionen erhältlich. Diese sind außer in diversen Mailboxen und Netzen auch beim Alleinvertrieb für PFAX erhältlich:

Fa. PERMDATA
W.-Th. Holl
Neue Marktstr. 16
D-47051 Duisburg
Tel/Fax/BTX: 0203-299880
CompuServe: 100113,2626
E-Mail: wolf-theo_holl@du.maus.de

Tips zum Janus

Speicher

Der Speicher auf der Janus-Karte stiftet manchmal noch etwas Verwirrung. Daher sei hier nochmals darauf hingewiesen, daß die beiden Steckplätze mit handelsüblichen 30poligen Standard- Simms (Mindestgeschwindigkeit: 70ns) bestückt werden müssen. Es laufen 3- Chip, 8-Chip und 9-Chip Varianten, d. h. mit und ohne Parity-Bit. Beide Steckplätze müssen mit denselben Simm-Typen bestückt werden. Bei der Anschaffung von Simms für die Janus-Karte empfiehlt sich momentan ein Blick in die Hardware-Rubrik der Kleinanzeigen von Mailboxen oder Computerzeitschriften bzw. eine Anfrage im Bekanntenkreis. Viele PC-Besitzer tauschen nämlich derzeit ihre alten Motherboards gegen neue PCI- Boards aus. Diese müssen jedoch mit den 72-poligen PS/2-Simms bestückt werden, und dadurch kann sich so manches günstige Schnäppchen für denjenigen ergeben, der noch Verwendung für die 30poligen Standard-Simms hat.

CD-ROM-Zugriff

Ein Zugriff auf das CD-ROM und ein eventuell vorhandenes Netzwerk im PC ist problemlos möglich.

Die parallele Schnittstelle

Die parallele Schnittstelle kann von allen Atari-Programmen aus wie gewohnt benutzt werden. Allerdings verwenden einige Programme interne schnellere Ansteuerungen, die nicht über das Betriebssystem laufen und nur bei Original-Ataris Vorteile bringen. Hier kann man aber in den jeweiligen Applikationen den Ausgabekanal umstellen (meist BIOS oder GEMDOS).

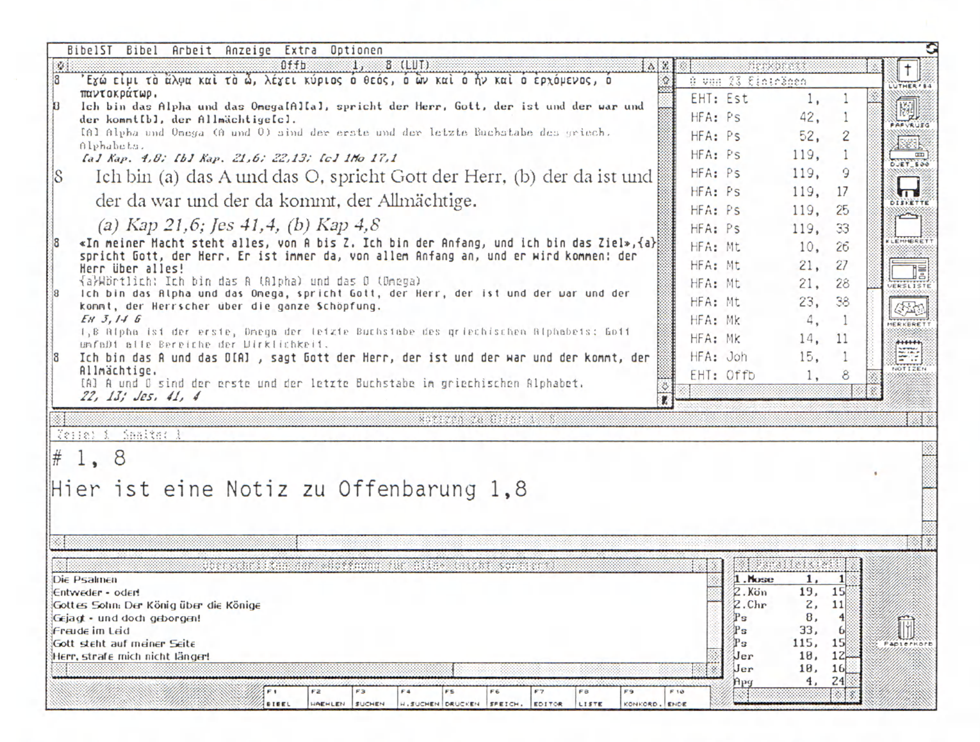
Windows 95

Wenn in Einzelfällen unter Windows 95 beim Aufruf von Janus der Bildschirm weiß bleibt, kann dies mit Schwierigkeiten bei der Unterstützung der Grafikbeschleuniger unter Windows zusammenhängen. Um hier Abhilfe zu schaffen, läßt sich das JANUS.EXE ab der Version 2.0 mit dem zusätzlichen Parameter 'na' starten, um die Unterstützung der Grafikbeschleuniger auszuschalten.

red.

BibelST

Ein Bibelprogramm ohne Kompromisse



Mit dem Programm BibelST erhält man ein Handwerkszeug, das Anwender gerade im Ataribereich besonders schätzen: Ein Programm, das sich ganz an der Praxis, der leichten und intuitiven Handhabbarkeit orientiert, dabei aber so komfortabel ist, daß wer einmal damit gearbeitet hat, es nicht mehr missen möchte.

Aller Anfang ...

... ist bei BibelST eben nicht schwer. Denn ein Installationsprogramm nimmt einem das Einrichten auf der Festplatte weitestgehend ab. Beim ersten Start muß man lediglich die Pfade für die einzelnen Dateien mittels Dateiauswahlbox angeben, fertig.

Die Arbeitsumgebung kann man den eigenen Bedürfnissen entsprechend anpassen. Alle Einstellungen lassen sich abspeichern und stehen beim nächsten Aufruf des Programms sofort wieder zur Verfügung. Bei jedem Verlassen des Programms macht eine Dialogbox außerdem auf die Möglichkeit aufmerksam, die augenblickliche Arbeitsumgebung (Bibel, Fensterposition, Desktop, etc) abzuspeichern, so daß man beim nächsten Start sofort dort weiterarbeiten kann, wo man aufgehört hat. Ein flott geschriebenes, gut gegliedertes und 188 Seiten starkes Handbuch erklärt einem in verständlicher (!) Form alle Funktionen des Programms, so daß man schon nach kurzer Zeit die Grundfunktionen beherrscht. Eine Online-Hilfe, die immer erreichbar ist, klärt über alle Auswirkungen auf, die die angewählte Funktion auslösen würde bzw. erklärt, welche Möglichkeiten einem momentan überhaupt zur Verfügung stehen.

Sollte man immer noch unsicher sein, zeigen die Verweise auf die entsprechenden Seiten im Handbuch, die jedem Hilfstext beigefügt sind, wo man noch einmal nachschlagen kann.

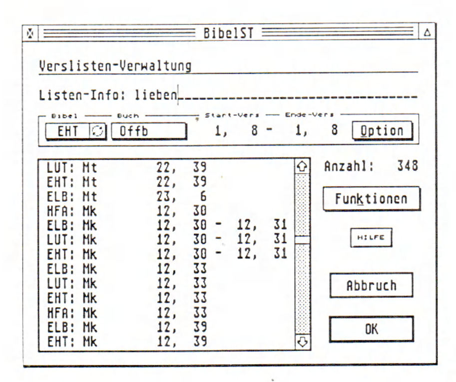
Das Bibelfenster

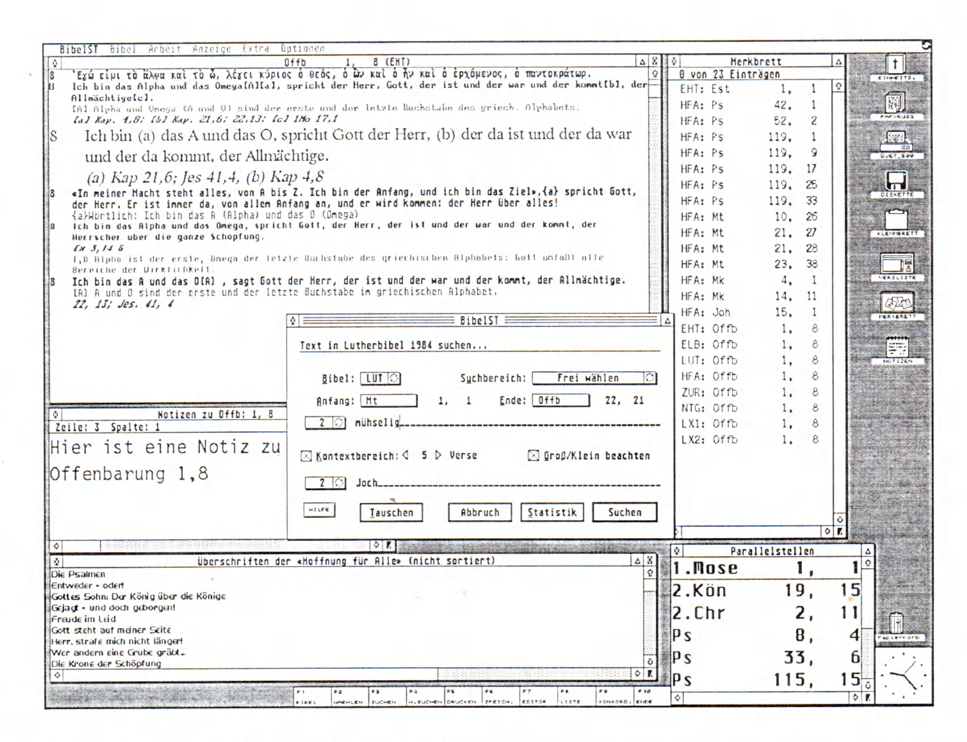
Das "Herz" von BibelST ist das Bibelfenster, in dem der Bibeltext angezeigt wird. Dies kann BibelST allerdings auf ganz unterschiedliche Weise, je nachdem, was gerade gebraucht wird. Über ein Menü wählt man die Bibel (z.B. die Lutherbibel), das biblische Buch (z.B. 1. Mose), das Kapitel und den Vers aus.

Man kann sich nun den Vers im Zusammenhang, mit Überschriften, Anmerkungen und Parallelstellen (falls vorhanden) ausgeben lassen oder aber auch nur den "reinen" Text, was das Lesen sehr erleichtert. Schriftart und -größe kann man (sofern man NVDI oder SpeedoGDOS installiert hat) frei wählen. Eine Besonderheit von BibelST ist außerdem, daß der Bibeltext sich jeweils automatisch der Fenstergröße anpaßt, also immer die volle Fenstergröße genutzt wird. Der Bildaufbau erfolgt sehr zügig. Außerdem ist es möglich, mehrere Bibelübersetzungen gleichzeitig im Bibelfenster auszugeben, wobei für jede Bibelübersetzung wiederum eine andere Schriftart und -größe gewählt werden kann, so daß man sich schon allein mit Hilfe der typographischen Gestaltung sich sehr gut merken kann, welche Übersetzung man gerade liest.

Braucht man nur ganz bestimmte Verse eines Bibelabschnittes, so klickt man bei gedrückter Shift-Taste einfach die betreffenden Verse an, die dann sofort schwarz unterlegt, also markiert werden und für die weitere Bearbeitung zur Verfügung stehen. Man kann sich nun diese so markierten Verse ausdrucken lassen, sie unter einem Stichwort abspeichern oder ins Klemmbrett oder die eigene Textverarbeitung exportieren oder sie ganz einfach in einer gesonderten Versliste abspeichern, der dann jederzeit weitere Verse hinzugefügt werden können, so daß man sich sehr schnell und bequem eine Bibelstellenliste zu einem bestimmten Stichwort zusammenstellen kann (dazu weiter unten mehr).

Außerdem besteht die Möglichkeit, während des Lesens eines Textes sich Verse per Tastenkombination auf den Ziffernblock zu legen, sich diese Verse also so zu "merken" und auf Tastendruck im Bibelfenster wieder anzuschauen. Klickt man bei gedrückter Control-Taste ein Wort im Bibelfenster an, so sucht BibelST alle Stellen, wo dieses Wort vorkommt und zeigt diese





auf Tastendruck an. Die so gefundenen Bibelstellen lassen sich wiederum wie schon weiter oben beschrieben bearbeiten (abspeichern, in eine Versliste übernehmen, etc.). Hat man im Bibelfenster die Parallelstellenanzeige aktiv, so wird bei Bedarf per Mausklick auf eine Parallelstellenangabe diese Versangabe in ein gesondertes Fenster übernommen. Ein Mausklick in dieses Fenster sorgt dafür, daß im Bibelfenster nun der Text der Parallelstelle angezeigt wird. So läßt sich sehr bequem zwischen Bibeltext und Parallelstellen hin- und herschalten, denn gerade das Lesen von Parallelstellen war bisher eine recht mühevolle und nicht selten zeitaufwendige Angelegenheit. Will man sich nun zu einer Bibelstelle eine Notiz machen, muß man nicht zu Stift und Papier greifen, sondern kann direkt im Bibelfenster zu jeder beliebigen Textstelle eine Notiz anlegen, die auf Wunsch wieder angezeigt wird, sobald diese Textstelle im Bibelfenster zur Anzeige kommt. So lassen sich wichtige Gedanken, Ideen, Kommentare usw. ganz gezielt zu einzelnen Bibelstellen sammeln, ohne dafür extra ein Dateiprogramm aufrufen zu müssen.

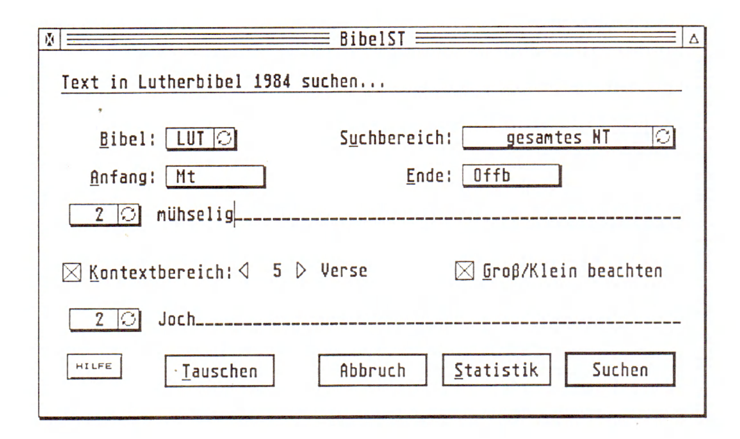
Wo stand noch gleich...?

Die Suchfunktionen von BibelST

Jeder kennt die Situation, daß man noch Satzteile eines Verses im Kopf hat, aber nicht mehr genau weiß, wo dieser nun zu finden ist. Hier nun stellt BibelST sehr umfangreiche und mächtige Suchroutinen zu Verfügung, mit deren Hilfe es möglich sein sollte, jede Textstelle zu finden. Im "Suchen"-Dialog, kann man den Suchtext eingeben und dabei über diverse Einstellungen festzulegen, ob in der ganzen Bibel oder nur in einzelnen Teilen gesucht werden soll. Oft weiß man ja, wo man ungefähr suchen muß. Je genauer man den Suchbereich eingrenzen kann, desto schneller kann BibelST fündig werden, wobei der Suchvorgang in einer rasanten Geschwindigkeit erfolgt. Sogenannte Textoperatoren erlauben es, zu bestimmen, ob bestimmte Satzteile vorkommen müssen oder gerade nicht vorkommen dürfen. Verknüpfungen sind möglich, so daß zum Beispiel alle Textstellen gefunden werden können, wo Mose UND Aaron vorkommen, oder aber auch Mose ODER Aaron. Wildcards (gemeint sind die Zeichen * und ?), können überall in einem Satz oder Wort vorkommen, wobei * eine beliebige Buchstabenfolge und -anzahl ersetzt, das ? jeweils nur einen bestimmten Buchstaben. Doch damit nicht genug. Lassen sich mit diesen Hilfsmitteln schon die meisten Suchprobleme lösen, wird BibelST auch mit der Suche nach Satzteilen fertig, die sich über mehrere Verse erstrekken. So weiß man zum Beispiel noch, daß in einem Textabschnitt die Wörter "mühselig" und "Joch" vorkommen. Die Verknüpfung im Suchdialog mühselig&beladen führt nicht zum Erfolg. Wählt man nun in der Dialogbox zusätzlich Kontextbereich und die Versanzahl an, die beachtet werden soll (zum Beispiel 2 Verse), sucht BibelST nicht nur in einem Vers, sondern, sobald das Wort "mühselig" gefunden worden ist, 2 Verse vor und nach dieser Textstelle nach dem Wort "Joch". Neben dieser mächtigen Suchfunktion verfügt BibelST natürlich auch über eine Konkordanz, also einer Liste aller Wörter einer Bibel. Möchte man beispielsweise wissen, wo überall das Wort "Gnade" in der Bibel vorkommt, trägt man dieses Wort ein und startet den Suchvorgang. Kurze Zeit später wird die erste Stelle im Bibelfenster angezeigt. Man kann nun die Suche fortsetzen, also alle Textstellen durchblättern, in denen das Wort "Gnade" vorkommt, oder aber sich eine Statistik anzeigen lassen, die einen darüber informiert, wie häufig das Wort im Alten Testament, im Neuen Testament und den Apokryphen vorkommt. Auch in der Konkordanz sind Wildcards erlaubt, die dafür sorgen, alle möglichen Wortkombinationen zu berücksichtigen. Der Dialog "Statistik" erlaubt neben der Information über das Vorkommen eines Wortes noch, sich alle Textstellen ausdrucken zu lassen oder aber direkt in eine Versliste zu übergeben, die dann noch weiter bearbeitet werden kann.

Die Versliste

Mit der Versliste erhält man ein ungemein praktisches Werkzeug an die Hand, das es ermöglicht, sich zu einem Stichwort beliebige Versstellen aus verschiedenen Überset-



zungen zusammenzustellen, sich diese dann im Bibelfenster anzeigen zu lassen, zu speichern oder auszudrucken. Damit ist es möglich, sich in wenigen Minuten umfangreiche Listen zu bestimmten Stichworten zusammenzustellen, abzuspeichern und/oder miteinander zu verknüpfen. Die Reihenfolge der Einträge läßt sich jederzeit ändern. Besonders praktisch: Um die Übersichtlichkeit einer Versliste zu erhöhen, kann man aufeinanderfolgende Verse zu einem Eintrag zusammenfassen lassen. Die Einträge lassen sich zudem nach Übersetzungen oder nach den biblischen Büchern sortieren; doppelte Einträge können gelöscht werden; bestimmte Einträge können "gefiltert" werden.

Keine Berührungsängste

Was ist, wenn man einen Bibeltext mal eben schnell in ein Textdokument einer Texverarbeitung einfügen möchte? BibelST bietet hier zwei Möglichkeiten. Entweder man kopiert den Bibeltext ins Klemmbrett oder man übergibt den Text direkt an seine Textverarbeitung. Um einen Bibeltext ins Klemmbrett zu kopieren, markiert man einfach die entsprechenden Verse im Bibelfenster und zieht sie auf das Klemmbrett-Icon, oder man zieht das Bibel-Icon auf das Klemmbrett-Icon und wählt in dem erscheinenden Dialog den Bibeltext(-ausschnitt) aus, der gespeichert werden soll, fertig. Alle Programme, die das Klemmbrett unterstützen, können den Bibeltext von dort zur weiteren Verwendung aufrufen. Anstatt auf das Klemmbrett-Icon kann man die markierten Verse oder das Bibel-Icon auch auf das Texteditor-Icon ziehen. Nun wird der Bibeltext zuerst in eine Datei gespeichert und danach sofort die Textverarbeitung (die man in der Konfiguration frei wählen kann) gestartet. Die Datei, in der der Bibeltext soeben gespeichert wurde, wird der Textverarbeitung als Parameter übergeben, so daß diese - sofern sie die Parameterübergabe beim Start unterstützt - den Text sofort lädt. Das Dateiformat für die Ausgabe legt man vorher in BibelST fest.

Unterstützt werden die Textformate **ASCII**, **OUT**, **1st Word Plus** und **RTF**, wobei je nach Möglichkeiten des Formats sogar Textattribute, Textformatierungen, Textlineale und Seitenlayouts mit ausgegeben werden. Sobald man die Textverarbeitung verläßt, ist man wieder in BibelST. Natürlich kann man den Bibeltext auch unter den oben genannten Dateiformaten in eine Datei abspeichern und mit einem Textprogramm später zur Weiterverwendung aufrufen.

Fazit

Mit BibelST erhält der Anwender ein ausgereiftes und sehr komfortables Programm, das durch eine Fülle von äußerst praxisnaher Features auffällt, ohne dabei überladen zu sein. Allen, die mit der Bibel häufiger arbeiten, kann ich dieses Programm nur wärmstens empfehlen. Bei der Predigtarbeit, der Vorbereitung von Bibelarbeiten und dem eigenen Studium leistet es wertvolle Hilfe.

Das Programm wird ständig weiter entwickelt und lag mir in der Version 2.20 vor. Hervorzuheben ist zudem, daß man bei Problemen, die selbst mit Hilfe des Handbuches und der Online-Hilfe nicht in den Griff zu bekommen sind, die telefonische Beratung durch den Programmautor in Anspruch nehmen darf, ein Service, den nur noch wenige leisten.

Ein solch' funktionales und umfangreiches Programm hat natürlich seinen Preis. Das Grundprogramm (ohne Bibel) kostet 149,- DM.

Für eine Bibel muß man zusätzlich zwischen 59,- DM und 184,- DM hinlegen. Diese Preisdifferenz liegt hauptsächlich in den unterschiedlich hohen Lizenzforderungen der Bibelgesellschaften und Verlage (z.B. Brockhaus) begründet. Man muß also je nach gewählter Bibel für das Programmpaket mit einer Bibel zwischen 208,- und 333,- DM investieren. Sicher kein "Pappenstil", das Preis/Leistungsverhältnis aber stimmt, vor allem, wenn man die Vielzahl an Bibeln, die für BibelST (bis jetzt) verfügbar sind betrachtet: Einheitsübersetzung der Heiligen Schrift, Elberfelder Bibel, Lutherbibel 1984, Zürcher Bibel, Hoffnung für alle (eine moderne Bibelübersetzung, ähnlich der Guten Nachricht), NT Graece und Septuaginta. Somit ist BibelST für Studium und Beruf, aber auch für den interessierten Laien bestens geeignet.

Übrigens: Für den gelegentlichen Bibelleser, dem dafür der Preis zu hoch ist, gibt es noch verschiedene "kleinere" (=günstigere) Versionen von BibelST.

Volker Horlitz (Pfarrer)

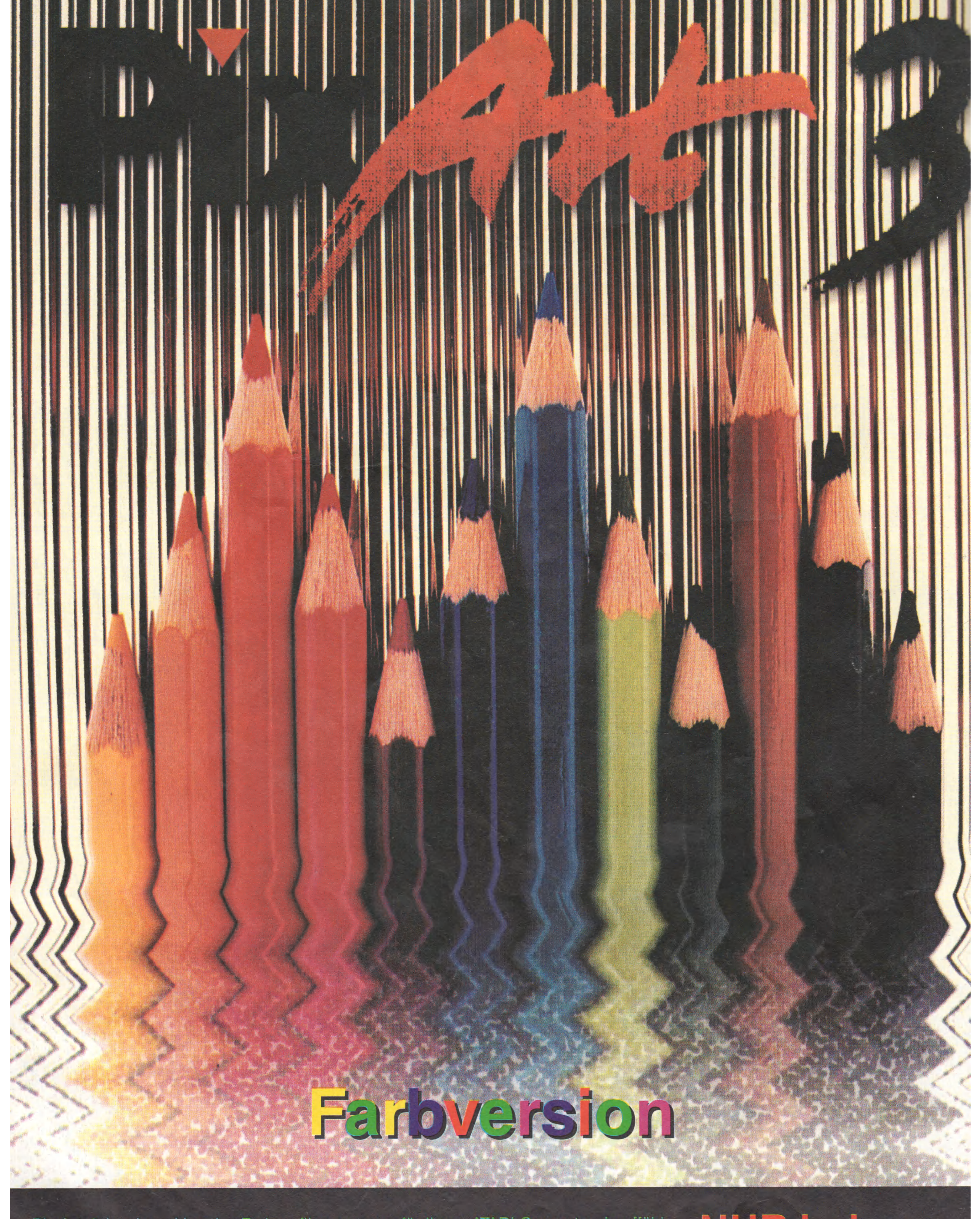
Bezugsquelle:
A+Omega - Software
Reinhard Bartel
Bachgasse 3
D-67071 Ludwigshafen/Rhein
Tel./Fax: 0621/67 72 93

Preis:

BibelST 2.2x	149,- DM

Preise für Bibeln:

Einheitsübersetzung	184,- DM
Elberfelder Bibel v3.0	79,- DM
Hoffnung f. Alle (NT/Psalmen)	59,- DM
Lutherbibel 1984	184,- DM
NT-Graece und Septuaginta	138,- DM
Zürcher Bibel	92,- DM


Farbversion

Willkommen auf dem Datenhighway

Per ATARI ins Internet

Mein Weg ins Internet – ein Leitfaden für Anfänger

"Da kaufste dir'n anständigen PC – so etwa 'nen Pentium 90 – natürlich mit entsprechend Arbeitsspeicher ... nee, unter 16MB würd' ich da gar nich' anfangen – und 'ne anständige Grafikkarte für die Bilder'n vernünftiges Modem – und los geht's..."

Eigentlich wollte ich nur mal übers Internet nach Jobs Ausschau halten, weil ich von meinem Schwager in den USA erfahren hatte, daß es dort viele interessante Sachen für mich gäbe.

Bisher ohne Modem und größeren Kontakt zu anderen ATARI–Anwendern, wußte ich nur, daß es wohl eine Möglichkeit gab, auch mit dem ATARI ans Internet zu gehen – allerdings, so hatte ich gelesen, nur mit einem Multitasking–System wie MINT. Dessen Installation sollte aber auch nicht ganz einfach sein – und es würde sehr viel Speicher belegen. Auch mein 1040 STE mit 4MB wäre da wohl zu klein gewesen. Kurzum: Es war mir viel zu aufwendig und kompliziert.

Traurig und enttäuscht, daß es anscheinend keine einfache Möglichkeit gab, ins Internet zu kommen, führte mich mein Weg zum PC–Händler. Ich war schon drauf und dran mein Sparbuch zu plündern – das obige Zitat hätte mich ca. DM 6000.– gekostet – da regte sich in mir ein Trotz, der wohl noch vielen anderen ATARI–Anwendern bekannt sein muß:

Es gibt nichts auf dem PC, was ein ATARI nicht auch kann – und billiger!

Um mir aber trotzdem alle Möglichkeiten offenzuhalten, beschloß ich, mir erst einmal ein gutes Modem anzuschaffen.

In der Bahnhofsbuchhandlung entdeckte ich zu meiner großen Verwunderung eine neue ATARI Fachzeitschrift, die ATARI Inside. Das bestärkte mich noch mehr in meinem Vorhaben. So tot, wie viele Leute den ATARI haben wollten, war er anscheinend doch nicht. Innen fand ich zu meinem Glück auch noch einen Testbericht über ein Modem: Das TKR Tristar. Da ich überhaupt keine Ahnung von der Materie hatte, vertraute ich dem Test und bestellte mir das Modem bei Software Service Seidel. Es kam prompt und mit der nötigen Software für Faxbetrieb, Datenaustausch und BTX, sodaß ich nunmehr auch einen Zugang zum Mausnetz hatte. (Für ATARIaner äußerst empfehlenswert)

Nun mußte ich mir noch einen Zugang zum Internet verschaffen. Ich erfuhr von einem neuen Anbieter (Provider) hier in Lübeck: Die Lynet GmbH. (http://www.lynet.de)

Dort schloß ich einen Zugangsvertrag zum Internet ab. Es gibt, wie bei der Telekom, mehrere Tarife; ich wählte den günstigen Eco–Tarif von 16.00 Uhr bis 9.00 Uhr. Die freundlichen Herren dort hatten auch alle Software auf Lager – aber nur für PC und Mac. Doch drei Tage später konnte ich mir eine Diskette bei ihnen abholen, auf der sich die nötige Software für ATARI befand:

Der Ordner WWW116.ZIP – der entpackt die Programme STIK und CAB, sowie andere wichtige Dateien enthält. Mit einem Modem kann man sich die neueste Version auch aus dem Mausnetz besorgen, z.B. bei der Maus S, Tel.Nr. 0711–5590396, Programm Nr.5571 (Version 1.16).

Ebenso erhielt ich ein Blatt mit den Daten für den Modem–Zugang zum Internet.

Zuhause, auf dem ATARI, mußte ich also nur noch die Software entpacken und konfigurieren – und das möchte ich jetzt Punkt für Punkt durchgehen.

Ich nehme als Beispiel meine Daten und die von Lynet.

Nach dem Entpacken enthält der Ordner "WWW" die Ordner "CAB","DOC", "PATCHES"und "STIK". STIK.ACC ist ein Accessory, das ein Datenprotokoll auf dem ATARI installiert: TCP/IP (Transfer computer protocol/Internet protocol) – das sozusagen die gemeinsame Sprache zwischen den Computern im Internet regelt.

CAB.APP – der CRYSTAL ATARI BROWSER – ist das Programm, das mit den anderen Computern im Netz kommuniziert und die empfangenen Daten auch darstellt. CAB.OVL ist das Verbindungsglied zwischen STIK und CAB.

STIK läuft auf allen (!) ATARI's. Es benötigt etwa 120 KB. Die Installation ist nicht allzu kompliziert:

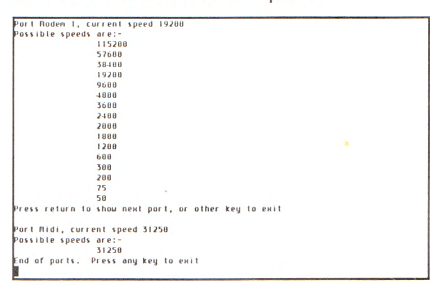


Bild 1

Installation

Zuerst STIK.ACC ins Wurzelverzeichnis des Boot–Laufwerks kopieren. Dorthin kopieren wir auch den Ordner mit dem Titel STIK_CFG. Darin befinden sich die Dateien

DIAL.SCR

DEFAULT.CFG

STIK.RSC

HOSTA

Dann das Programm LISTPORT.TOS aus dem Ordner "EXE" starten. Durch Drücken der Return-Taste müßte man etwa folgende Ausgabe erhalten. Die für das jeweilige Modem größtmögliche übereinstimmende Bit/Sek-Zahl und den Port-Namen aufschreiben (siehe Bild 1). In meinem Fall sind das 19200 Bit/Sek und Modem 1.

Diese Informationen brauchen wir für die nunfolgende Konfigurierung der Dateien DIAL.SCR und DEFAULT.CFG. Diese Dateien teilen STIK die speziellen Werte zur Herstellung der Verbindung mit. Wir laden die Dateien in ein Textverarbeitungsprogramm zum Editieren. In der Datei DIAL.SCR tragen wir zuerst den Baud-Wert ein, also bei mir BAUD_RATE = 19200. Dann den Befehlsstring für Auflegen (müßte in der Anleitung für's Modem stehen), bei mir HANGUP = DTR; und den Wähl-Präfix (da kommt's drauf an ob Ihre Leitung Tonwahl - ATDT - oder Pulswahl - ATDP kann...bei der Telekom erfragen, oder einfach mal hören, ob's beim Wählen im Hörer piepst, dann ist es Tonwahl).

INIT gibt den Initialisierungsstring an, bei mir ATZ. CONNECT_WAIT und REDIAL würde ich lassen, wie sie sind. PHONE_NUMBER gibt die Telefonnummer(n) Ihres Providers an, bei mir also 6131100.

Die nächsten vier Strings beinhalten die Daten für den Login - das "Andocken" beim Provider.

```
EVEREST  Datei  Block  Suchen  Fenster  Einstellung  Infos
(F3) C:\STIK_CFG\DIAL.SCR
#   must have a matching RESP, or the dialer will get confused.
#
#   By default each RESP line is sent with a carriage return
#   character at the end.  If you need to use a line feed character
#   instead then put a | at the end of the line.  This only works
#   if the | is the last character of the line.
#
#
FIND = ogin:
RESP = tobi
#
FIND = word:
RESP = geheim
#
#FIND = ocol:
#RESP = slip
#Stik only works with slip atm....
#
FIND = ) to
RESP = $GET_IP
#
```

Zuerst sucht STIK nach einer Zeichenfolge mit der der Provider(-computer) um den Beginn der Login-Prozedur bittet (ogin:). Darauf antwortet STIK mit dem Usernamen (tobi). Jetzt bittet der Provider um das Passwort (word:) und STIK sendet (geheim). Anschließend wird noch das Protokoll gecheckt.

Bis jetzt kann STIK nur SLIP (serial line internet protocol), also beim Provider sicherstellen, daß er kein CSLIP (compressed serial line internet protocol) verwendet.

Das war die Datei DIAL.SCR.

Als nächstes nehmen wir uns die Konfigurationsdatei DEFAULT.CFG vor.

Hier bespreche ich nur die Parameter, die wir unbedingt anpassen müssen - im Zweifelsfalle können Sie auch Ihren Provider fragen. Im Programm LISTPORT.TOS haben wir die Werte der seriellen Schnittstelle(n) abgefragt. Unter SERIALPORT tragen wir ein, welchen Port unser Computer verwendet; bei mir also Modem 1. Mein Provider hat mir eine statische Adresse (CLIENT_IP) zugewiesen, ich habe also 194.127.178.234 eingetragen - wenn Ihr Provider dynamische Adressen zuordnet, können Sie diesen Parameter lassen.

Als nächstes kommen die Namen dran. USERNAME ist Ihr (Kurz-)Name; HOSTNAME der Name Ihres Providers und FULLNAME Ihr voller Name. Unter NAMESERVER tragen Sie die Adresse ein, die Ihnen Ihr Provider mitteilt.

Jetzt kommen noch die Einstellungen für IRC (Internet relay chat), dazu befindet sich im STIK\EXE-Ordner das Programm IRC.TOS, mit dem man sich mit der Tastatur über das Internet online mit Anderen unterhalten kann. Das geschieht über sogenannte IRC-Server, deren Namen (und damit Adresse) man hier festhalten kann. Zuerst der IRC-Spitzname, den der Computer dann immer vor Ihrer Antwort sendet; bei mir also Tobi. Dann den IRCSERVER selbst (probierten Sie's mal mit "uni-linz.ac.at") und den IRCPORT so lassen.

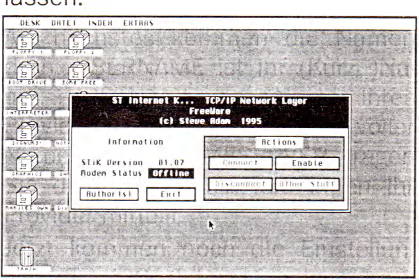


Bild 3

Die letzten beiden Angaben bekommen Sie auch von Ihrem Provider mitgeteilt:

HTTP_PROXY (www.lynet.de) und HTTP_PROXY_PORT (81).

Wenn Sie weitere Angaben brauchen, empfehle ich das Studium des README-Files im STIK-Ordner - ansonsten müßte die Sache aber jetzt schon laufen.

Also: Den Rechner neu booten, dann unter den Accessories STIK TCP/IP aufrufen, (siehe Bild 3) ENABLE klicken und dann CONNECT.

Im Dialogfenster können Sie jetzt verfolgen, wie STIK sich einwählt, die Verbindung herstellt und die Parameter abfragt. Danach sollte das Wort CONNECTED erscheinen und das Dialogfenster sich schließen.

Wenn das alles klappt, können Sie DISCONNECT anklicken und sich der Konfiguration von CAB.APP zuwenden.

Vorweg will ich vielleicht noch erwähnen, daß man für den Betrieb von CAB noch zwei zusätzliche Programme haben sollte:

ST-GUIDE.APP zum Darstellen von HTML-Quelltexten und

GEMVIEW.APP zum Darstellen einiger Bildformate, wie TIF, GIF etc.

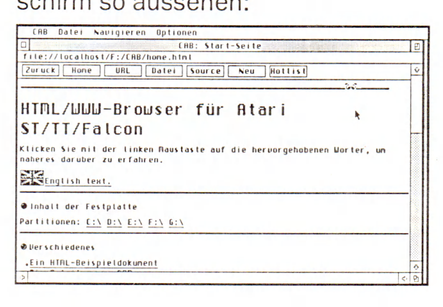
CAB muß sich nicht auf dem Boot-Laufwerk befinden, kann also von überall gestartet werden. Es läuft ab 1MB Speicher auf allen(!) ATARI's in allen Auflösungen(!)- auch mit Grafikkarten - und auch in Multitasking-Umgebungen.

NVDI ist auf jeden Fall empfehlenswert.

Zuerst erstellen wir auf einem Laufwerk den Ordner "CACHE", wohin CAB die HTML-Dokumente speichert - damit erspart uns CAB Ladezeit, wenn wir in Dokumenten wieder zurückspringen - die Informationen kommen dann von der Festplatte und nicht mehr aus dem Internet.

Also einfach mal CAB.APP doppelklicken.

Kurze Zeit später sollte der Bildschirm so aussehen:



Zuerst müssen wir im Pulldown-Menü "Externe Programme" die Einstellungen für ST-GUIDE und GEMVIEW machen. (siehe Bild 5)

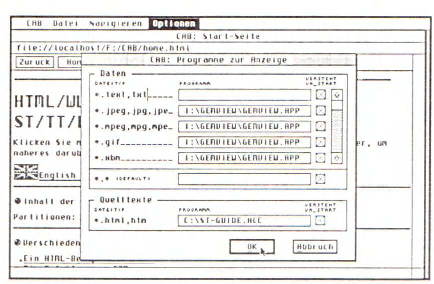
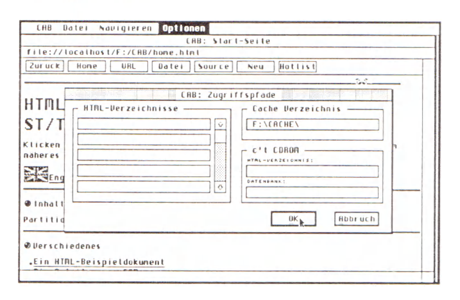


Bild 5

Dann unter dem Menupunkt "Zugriffspfade" den Pfad für den CACHE–Ordner einstellen.

Damit sollte CAB auch schon lauffähig sein.



Jetzt kommt der große Moment:

Das STIK Accessory anklicken und über CONNECT die Verbindung herstellen. Dann EXIT anklicken und Sie müßten sich wieder auf der Start–Seite befinden.

Wenn Sie jetzt auf der Start–Seite nach unten scrollen, sehen Sie verschiedene unterstrichene Texte. Klicken Sie jetzt zum Beispiel auf "Alexander Clauss" stellt CAB die Verbindung zu diesem Rechner her und Sie können von dort aus über "Einige wichtige Seiten im WWW" zur nächsten Seite gelangen, auf der weitere Verbindungen unterstrichen sind: Auf diese Weise kann man ganz einfach auf der ganzen Welt herumkommen (surfen).

Man kann auch gezielt nach Begriffen suchen

Es gibt sogenannte Suchmaschinen, wie z.B YAHOO–Search (auf der Seite "Einige wichtige Seiten im WWW"), wo man ein Eingabefeld anklicken und dann einen Begriff eingeben kann, nach dem diese Suchmaschine in ihrem Internetbereich sucht. Mit anderen Suchmaschinen (LYCOS, INFOSEEK etc.) erhält man unterschiedliche Suchergebnisse. Aber hier macht Übung den Meister. (siehe Bild 7)

Im Übrigen steht (fast) alles Wis-

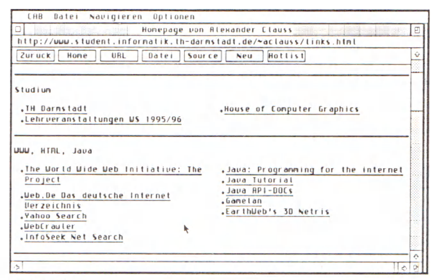


Bild 5

senswerte in der Datei CAB_D.TXT im Ordner "DOC". Es empfiehlt sich diesen Text genau durchzulesen.

Ein paar Tips

Wer nur "mal so" im Internet herumstöbern will, und dabei auch mal ein paar "nette" Bilder sehen will, der sollte unter dem Menüpunkt Bilder/Darstellung ruhig (beim S/W–Monitor) den Button "monochrom" anklicken. Wer allerdings schnell Text–Informationen aus dem Net haben will, der sollte unbedingt "nicht zeigen" anklicken. Erstens sind die meisten Bilder in monochrom nicht so umwerfend schön, zweitens brauchen sie elend lange, um geladen zu werden (bei "nicht zeigen" werden Bilder einfach übersprungen und es erscheint an der Stelle das Wort "IMG") und drittens sind die Seiten ohne die Bilder meiner Meinung nach ohnehin übersichtlicher. Ebenso verhält es sich selbstverständlich auch bei anderen Computern, da das Laden der Bilder von der Datenübertragung abhängig ist und das Übertragen von Bildern sehr zeitintensiv ist.

Wer allerdings der glückliche Besitzer einer Grafikkarte oder eines TT/Falcon ist, der wird den gleichen Augenschmaus erleben können, wie die Apple- & PC-Besitzer, denn die aktuelle Version des HTML-Browser kann nun auch farbige Bilder, Hintergrundgrafiken und durchsichtige Farb-Gifs darstellen. Das Ergebnis ist eine echte, bunte Internet-Seite, wie man sie von anderen Rechnerplattformen her kennt.

Unter der URL–Adresse "http://www.lynet.de" gibt es einen Link mit dem Namen "LYNET Search 'n Surf" – darunter finden Sie die wichtigsten Suchmaschinen auf einer Seite zusammengefaßt...so eine Seite sollte man sofort mit der Funktion "Dokument–> Hotlist" auf die Hotlist übernehmen – dann kann das nächste Mal die Suche sofort losgehen.

Nun zu den Einschränkungen

die mir bekannt sind:

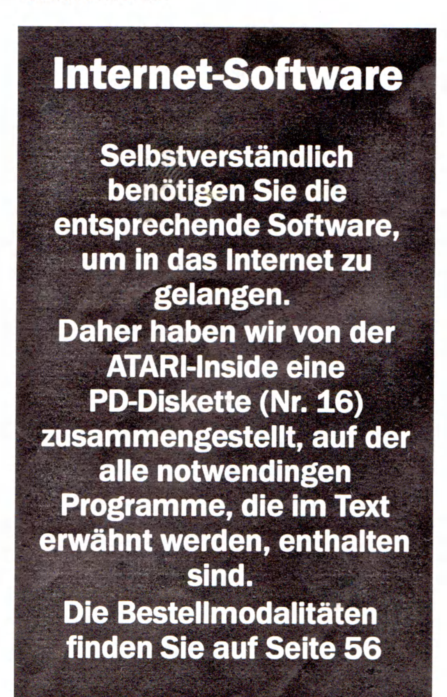
CAB kann bis jetzt noch nicht E–Mail senden oder empfangen. CAB kann bis jetzt noch kein FTP (File transfer protocol), d.h., es kann noch keine Dateien aus dem Internet "saugen". Hier in Lübeck hat sich aber Michael Guse, ein versierter ATARI–Programmierer, mit Alexander Clauss zusammenge"mailt", um CAB weiterzuentwikkeln. Die ATARI Inside wird sicher über die neuesten Versionen informieren.

Ich möchte an dieser Stelle den Programmierern, die sich so stark um die ATARI–User kümmern (CAB und STIK sind Freeware!!), ganz herzlich danken. Ich hoffe, daß ich durch sie auch weiterhin vor der Versuchung bewahrt werde, mir für viel Geld ein leistungsfähigeres(??) System zu kaufen. Lieber lasse ich den Programmierern eine Kleinigkeit zukommen...

Allen Anwendern *Viel Spaß* im Internet! ;–)

Thomas Birklein

P.S.: Natürlich kann ich keine Gewähr für die Richtigkeit meiner Angaben machen – bei mir hat's so funktioniert...



ATARI fusioniert mit Festplatten-Hersteller

Vor eingien Wochen wurde bekannt, daß die Fa. ATARI mit dem amerikanischen Festplattenhersteller JTS fusioniert hat. Lesen Sie, was wirklich passierte und wie dies zu bewerten ist!

ATARI ist in den vergangenen Jahren stets für Überraschungen gut gewesen.

Dazu gehörte auch die plötzliche Bekanntgabe über den 500 Mio US-$-Vertrag mit der Fa. IBM, der die Finanzierung des Jaguar beinhaltete. Seinerzeit (es war im Sommer 1993) stieg der Wert der ATARI-Aktie von unter einem US-$ auf über 12 US-$.

Nicht immer waren die Überraschungen, die ATARI für uns parat hatte, positiv zu bewerten, doch wie der neuste Streich eingeschätzt werden soll, wissen nicht einmal Wirtschaftswissenschaftler in den USA.

Vor kurzem gab Firmen-Chef Jack-Tramiel bekannt, daß ATARI über 25 Mio. US-$ in den amerikanischen Festplatten-Hersteller JTS investiert hätte. Wer hätte das gedacht? Die Firma, von der wir alle immer glaubten, daß sie kurz vor eine Pleite stehen könnte, greift einem Festplattenhersteller mal eben unter die Arme.....

Doch was dahinter steckt, ist auf den ersten Blick nicht unbedingt erfreulich für uns ATARI-Anwender. Ziel dieser Finanzspritze ist die Fusionierung mit dem Festplattenhersteller JTS. Was mit der Fa. ATARI in der jetzigen Firmenform geschieht, ist derzeit noch unklar. Fest steht, daß das Lable "ATARI" sowie die Lizenzen an der Verwendung dieses Namens bei den Tramiles bleiben. Darüber hinaus wurde offziell bestätigt, daß ATARI **auch in diesem Jahr mehrere Mio. US-$ für die Entwicklung und Fertigstellung von Jaguar-Spielen bereitstellen wird**.

Für die Besitzer von ATARI-Aktien (die Aktie stieg von ca. 2 US-$ auf über 5 US-$) bedeutet diese Fusionierung, daß sie künftig 60 Prozent des unter dem Namen JTS firmierenden Gemeinschaftsunternehmens besitzen werden. Sobald die Fusionierung endgültig abgeschlossen ist, werden ATARI und JTS Aktien im Wert von 80 Mio. US-$ austauschen. Dabei sollen die beiden Frimenbereiche jedoch weiterhin als selbstständige Geschäftsbereiche geführt werden.

Aber mehr zu JTS...

Die Abkürzung "JT" steht nicht etwa für Jack Tramiel sondern für "Jugi Tandon", langjähriger Freund J. Tramiels und gemeinsam mit Tom Michell Gründer der Fa. JTS im Jahre 1994. Im vergangenen Jahr konnte dieser Festplattenhersteller mit der Produktion und Distribution von 3-Zoll-Festplatten (normal: 3.5-Zoll) hervorragende Ergebnisse erzielen.

Erst kürzlich hat JTS einen großen Auftrag von der Fa. Compaqu, die sich in den letzten Jahren zum größen Computer-Hersteller mausern konnte, erhalten. Compaq will noch im Juni beginnen, mobile Personal-Computer mit 3-Zoll-Festplatten herzustellen. Derzeit sind sich weder Insider noch amerikanische Wirtschaftswissenschaftler im Klaren darüber, welche Konsequenzen dieser Deal haben wird.

Sicher ist nur, daß sich die Kursrichtung in der Fa. ATARI wieder gewandelt hat, seitdem Alt-Chef Jack Tramiel im vergangenen Jahr wieder das Ruder an der Führungsspitze der Firma ATARI übernommen hat. Eben dieser Jack-Tramiel hatte schon im vergangenen Jahrzehnt den "*ATARI-Karren* aus dem Dreck gezogen". Wir werden weiterhin das Geschehen verfolgen und Sie auf dem Laufenden halten.

red.

Stimmen & Meinungen

Die Pressemeldung über die Fusionierung der Firmen ATARI und JTS hat sich in den vergangenen Wochen so schnell wie ein Lauffeuer herumgesprochen. Dies hatte zur Folge, daß unsere Redaktionsleitungen für einige Tage nicht still standen. Besorgte, verärgerte und erfreute ATARIaner wollten einfach ihre Meinung kund tun oder fragen, welche Konsequenzen dies für die Zukunft des Rechners haben würde. Einige der Stimmen und Fragen, die uns schriftlich wie auch telefonisch erreichten, haben wir zusammengetragen, um sie in der ATARI-Inside wiederzugeben.

Das Ende des Jaguar?

Allem Anschein zufolge kümmert sich die Firma ATARI ab sofort nicht mehr um den Jaguar. Man konnte ja schon in der Vergangenheit hören, daß die Produktion eingestellt wurde und daß viele Mitarbeiter entlassen worden sind. Ich werde einfach den Verdacht nicht los, daß meine Investition in den Jaguar ein Fehlgriff gewesen ist.

S. Klaas, Kaiserslautern

Redaktion

Tatsächlich hat es viele Gerüchte um die Einstellung der Produktion des Jaguar gegeben, was viele Anwender beunruhigte. Der Grund für die Einstellung ist jedoch sehr plausibel: ATARI hat in den vergangenen Monaten nicht so viele Konsolen absetzen können, wie erhofft, so daß nun ein bestimmtes und nicht kleines Kontingent Jaguare aus den Lagern verkauft wird. Daß die Produktion daher eingestellt wurde ist nur zu verständlich, denn wozu soll produziert werden, wenn es noch genügend Geräte gibt? Schließlich sind auch die Lagervolumina der Firma ATARI nicht unerschöpflich. Daß heißt aber nicht, daß der Jaguar nicht weiter vertrieben wird. Gera- de in England haben aufwendige Werbekampagnen stattgefunden, mit Hilfe derer größere Stückzahlen abgesetzt werden konnten. Was die Entlassung einiger Mitarbeiter betrifft, so ist auch dies nachvollziehbar. ATARI hatte Software-Programmierer im eigenen Hause, die Skandale wie z.B. Club-Drive produzierten und zudem sehr lange für die Softwareentwicklung benötig- ten. Eigenständige Softwarehäuser haben da schon viel schneller bessere Ergebnis- se erzielt, so daß ATARI sich entschloß, die Aufträge in Zukunft außer Haus erledigen zu lassen. Grundsätzlich ist das Ergebnis darin zu sehen, daß fast alle Spiele, die zuletzt erschienen, bis auf wenige Ausnahmen hochwertig gewesen sind.

Jaguar Software am Ende?

Nach den vielen Gerüchten der vergangenen Monate und der Verschmelzung ATARIs mit JTS ist doch nun zu befürchten, daß der Jaguar links liegen gelassen wird. Ist überhaupt noch Software zu erwarten?

M. Richter, Ingolstadt

Redaktion

Keine Bange, besonders in den vergangenen Wochen ist ein steter Strom von Neuveröffentlichungen geflossen. ATARI hat auch bestätigt, daß auch für dieses Jahr mehrere Millionen US-$ für die Entwicklung von Softwareprodukten für den Jaguar zur Verfügung gestellt werden. Ziel ist es, monatlich bis zu 4 hochwertige Spiele auf den Markt zu bringen. Dieser Turnus ist bislang gut eingehalten worden und die Ankündigungen für die kommenden Wochen sehen auch positiv aus. Wir halten unsere Leser natürlich auf dem Laufenden.

Rosige Zukunft für ATARI?

Ich persönlich finde den Zusammenschluß durchaus positiv. JTS scheint den Pressemitteilungen zufolge eine erfolgreiche und aufsteigende Firma zu sein. Was kann es da schaden, wenn ATARI mit einem großen Teil an dieser Firma beteiligt ist? Man hat es doch sehen können: Die ATARI-Aktie ist binnen weniger Tage um das Mehrfache angestiegen. Darüberhinaus ist JTS gewissermaßen auch im Computermarkt tätig. Man stelle sich nur vor, daß ATARI irgendwann einmal Rechner produzieren möchte, dann könnten die Festplatten, ein nicht geringfügiger Kostenfaktor, aus eigener Produktion - und somit fast kostenfrei - in diese Rechner eingebaut werden. Alles in allem wird dies der Firma noch einmal einen kleinen finanziellen Aufwärtsschub geben.

R. Reuter, Bochum

Was soll die Panik?

Ich habe einmal die Reaktionen bezüglich des ATARI-JTS-Deals in den Datennetzen verfolgt und wundere mich darüber, daß auch Computeranwender nun die Panik kriegen. Tatsache ist doch, daß der Falcon schon seit 2 Jahren nicht mehr von ATARI selbst produziert, sondern von C-LAB auf den Markt gebracht wird. Rein faktisch hat sich ATARI doch schon vor einigen Jahren aus dem Computerbusiness verabschiedet. Na und? Diejenigen Anwender, die den ATARI bisher verwenden, werden dadurch auch nicht vom Betriebssystem abkommen. Schließlich lieben wir ja alle nicht Jack Tramiel oder den Namen ATARI, sondern das Betriebssystem TOS und die Programme die es hierfür gibt. Man hat doch in den vergangenen Monaten bestens sehen können, daß auch ohne ATARI Programme und sogar tolle Computer produziert werden, so daß wir auch weiterhin nicht im Regen stehen werden. Sollte alles glatt gehen, dann ist der Hades sogar in einer erschwinglichen Preisklasse, so daß wir uns auch in Bezug auf die Hardware nicht sorgen müssen. Keine Panik Leute, das TOS-Leben geht weiter, auch wenn ATARI jetzt zur Hälfte "nur noch" Fest- und Wechselplatten herstellt!

R. Wichmann, Herne

ATARI-Händler

Kiel

Hamburg

Edewecht

Bremen

Berlin

Hannover

Gelsenkirchen

Dortmund

Kassel

Düsseldorf

Solingen

Köln

Erfstadt

Marburg

Taunusstein

Hof

Frankfurt

Darmstadt

Worms

Karlsruhe

Stuttgart

Tübingen

Ulm

Memmingen

Reichenau

Freiburg

Händler-Liste

10000

dataplay
Bundesallee 25
10717
Tel.: 030/861 91 61
Fax: 030/861 33 15

tritec Computerfachhandel
Rigaer Str. 2
10247 Berlin
Tel.: 030/589 19 28
Fax: 030/588 92 96

Datasound
Schillerpromenade 24
12049 Berlin
Tel.: 030/622086004
Fax: 030/621 71 28

20000

Falke–Verlag
Tel.: 0431/273 65
Fax.: 0431/273 68

Software Service Seidel
Heikendorfer Weg 43
24149 Kiel
Tel. 0431/204570
FAX: 0431/204571

Computer & Serivce Reice GmbH
Knooper Weg 111
24116 Kiel
Tel. 0431/570300
FAX: 0431/5700390

WBW–Service
Osterfeuerbergstr. 8
28219 Bremen
Tel.: 0421/396 86 20
Fax: 0421/396 86 19

T.U.M. Soft– und Hardware
Postfach 1105
26181 Edewecht
Tel.: 04405/680 9
Fax: 044505/228

30000

digital data deieke
Nordring 9
30163 Hannover
Tel.: 0511/637 05 45 6

M.u.c.s. Hannover
Gustav-Adolf-Str. 11
30167 Hannover
Tel.: 0511/7100599
FAX: 0511/7100845

ABCM Software Store
Am Krekel 47
35039 Marburg
Tel.: 06421/130 12
FAX: 06421/14012

RME
34317 Habichtswald
Tel.: 05606/5652
Fax: 05606/565330

Pagedown
Hannoversche Str. 144
37077 Göttingen
Tel.: 0551/378 149
Fax.: 0551/378 149

40000

Düsselsoft
Am Staatsforst 88
40599 Düsseldorf
Tel.: 0211/745 030
Fax: 0211/745 084

MegaTeam
Rathausstr. 1–3
42659 Solingen
Tel.: 0212/458 88
FAX: 0212/47399

Meyer & Jacob
Münsterstr. 141
44027 Dortmund
Tel.: 0231/833 205

TEAM Computer GmbH
Wilhelminenstr. 29
45881 Gelsenkirchen
Tel.: 0209/420 11

50000

Compusic
Computer & Music
Drieschstr. 31
50374 Erfstadt–Kierdorf
Tel.: 02235/867 63
Fax.: 02235/868 58

TEAM Computer GmbH
Klettenberggürtel 5
50939 Köln
Tel.: 0221/466 774
Fax: 0221/466 775

mw electronic
Heisterbacherstr. 96
53639 Königswinter
Tel. 02223/1567
FAX: 02223/26982

Axel Böckem
Eilper Str. 29
58091 Hagen
Tel.: 02331/734 90

60000

eickmann computer
In der Römerstadt 259
60488 Frankfurt am Main
Tel.: 069/763 409
Fax: 069/768 197 1

cp Computer Profis
Lagerstr. 11
64297 Darmstadt
Tel.: 06151/596 440
Fax: 06151/596 441

Synthesizer Studio Jacob GmbH
Georg–Ohm–Str. 10
65232 Taunusstein
Tel.: 06128/730 52
Fax: 06128/730 53

orion Computersysteme
GmbH
Friedrichstr. 22
67547 Worms
Tel.: 06241/675 78
Fax: 06241/675 9

70000 +

TeleVideo
Durlacher Allee 30
76131 Karlsruhe
Tel.: 0721/696 878
Fax: 0721/698 064

Walliser & Co.
Markstr. 48
70372 Stuttgart
Tel.: 0711/567 143

Computer Studio GmbH
Sulzbacher Str. 128
71522 Backnang
Tel.: 07191/152 7
Fax: 07191/600 77

Don't panic
Computerkomplettlösungen
Derendinger Str. 40
72072 Tübingen
Tel.: 07071/979 60
Fax: 07071/979 614

art'n fact
Multimediaservice
Postfach 1
78477 Reichenau
Tel.: 07534/179 5
Fax: 07534/154 1
Btx: *210042#

ComTex
Rehlingstr. 7
79100 Freiburg
Tel. 0761 - 706321
FAX: 0761 - 706785

AG–Computertechnik
Axel Gehringer
Schnaidweg 1
87700 Memmingen
Tel. 08331 86373
FAX: 08331 86346

Akzente Computer &
Werbedesign
Frauenstr. 40
89073 Ulm
Tel. 0731/22551
FAX: 0731/9217612

3D Welten

Was hat es mit der Dritten-Dimension auf sich? Wann und wie entstanden perspektivische Bilder und warum sehen wir die Dinge plastisch?

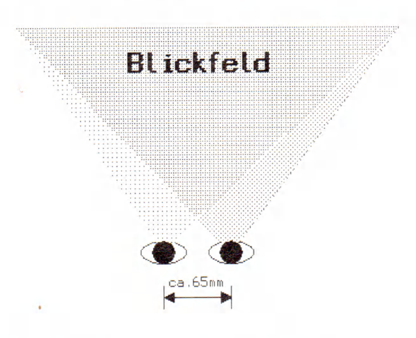
Was ist die dritte Dimension überhaupt ? In unserer Medienwelt haben wir uns vollkommen an die einfache zweidimensionale Darstellung gewöhnt. Fotos in Zeitschriften, das Fernsehprogramm und auch der Computer sind überwiegend zweidimensionale Medien. Doch unser Gehirn ist eigentlich auf die dritte Dimension angewiesen. Da unsere beiden Augen nach vorn in die selbe Richtung gerichtet sind, bekommt das Gehirn zwei unterschiedliche Bilder aus ca 6,5 cm Entfernung. Aus diesen zwei Bildern nimmt das Gehirn die Information für die Tiefe, also der Entfernung eines Gegenstandes zum Betrachter. Tiere die ihre Augen z.B. an den Seiten haben, erhalten nur einen zweidimensionalen Eindruck ihrer Umgebung, aber dafür haben sie meist ein größeres Sichtfeld, welches bei manchen Arten sogar 360 Grad betragen kann. Bei Raubtieren dagegen, die die Entfernung zu ihrer Beute genau bestimmen müssen, sind beide Augen nach vorn gerichtet. Zurück zur Medienwelt. Es hat schon viele Versuche gegeben auch die dritte Dimension in den Medien zu nutzen. Man denke da an Diverse TV–Sendungen, welche man mit einer sogenannten 3D–Brille verfolgen konnte. Oder die Comic's mit den Rot- Grün Bildern. Nicht zuletzt an die Zeit, in der alle verrückt nach den Stereogrammen waren. Das alles waren Versuche, Bilder in der 3. Dimension darzustellen. Keine dieser Darstellungen hat lange überlebt und ist meist nach kurzer Euphorie wieder in der Versenkung verschwunden.

Doch wie funktioniert räumliches Sehen überhaupt ?

Das läßt sich relativ leicht demonstrieren, wenn man über den Daumen des ausgestreckten Arms hinweg zu einem entfernten Gegenstand blickt und die Augen abwechselnd schließt und öffnet : Der Daumen scheint vor dem Gegenstand hin und her zu springen.

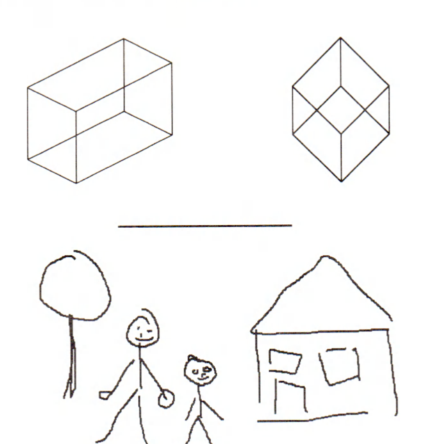
Warum springt der Daumen?

Beide Gesichtsfelder überlappen sich, und daher wird das Gehirn zweimal, aus leicht versetzten Winkeln, mit Daten über den gleichen Bildausschnitt versorgt. Aus dieser Information kann das Gehirn spielend einen dreidimensionalen Eindruck gewinnen. In unserem Selbstexperiment registriert unser Gehirn, der Daumen ist sehr nah und der Gegenstand ist weit weg.



Das Wahrnehmen der Raumtiefe stützt sich aber nicht nur auf die zwei unterschiedlichen Bilder, die wir von den Augen bekommen. Nein, ein anderer Faktor wird schon vom Gehirn gesteuert: Das Gehirn weiß z.B., daß der Daumen relativ nah ist und verdickt die Linse im Auge, sie verkürzt die Brennweite, so daß das Bild auf der Netzhaut scharf wird. Dieses Prinzip kennt man auch von der Filmkamera oder dem Fotoapparat. Wichtig für unser räumliches Sehen sind auch Erfahrungen, die wir schon von klein auf sammeln. Durch diese Erfahrungen können wir auch schon mit nur einem Auge räumliche Bilder in unserem Gehirn entstehen lassen. Zum Beispiel, wenn ein Objekt teilweise durch ein anderes überlagert wird, wird es als dahinterliegend wahrgenommen. Das Gehirn merkt sich viele Dinge und entscheidet dann selbst: Dieser Gegenstand ist weiter weg und dieser näher. Ein weiterer Effekt ist die Linearperspektive: Parallele Linien und Strukturen, die vom Beobachter wegführen, scheinen im Fluchtpunkt (am Horizont) zu verschmelzen. Man denke an das Bild, wie Eisenbahnschienen in der Ferne zu einem Punkt konvergieren. In der Tat macht unsere Erfahrung den größten Teil unseres räumlichen Sehens aus. Diesem Umstand verdanken wir es auch, daß uns oft unser Auge trügt und wir etwas anderes sehen, als wirklich vor uns ist. Die Strichzeichnung werden die meisten Leser klar als räumlichen Würfel interpretieren. Dabei ist es nur ein Muster aus Linien. Aber unser Gehirn Interpretiert aus dem Linienmuster auf dem zweidimensionalen Papier der Zeitschrift einen dreidimensionalen Würfel, da die Form aus der Erfahrung her einem Würfel am meisten gleicht. Wenn man das Gehirn austrickst, und bei der Ermittlung der Entfernung fehlzuschlagen anregt, kommt man schnell dahinter, daß unser Wahrnemungssystem ohne unser Wissen Annahmen macht und logische Schlüsse daraus zieht. Doch manchmal irrt es sich aber, und die Überraschung ist groß. Wer hat nicht schon einmal gedacht, daß der Mond, wenn er hinter den Dächern der Stadt am Horizont aufgeht, oft um Dimensionen größer ist, als wenn er im Zenit steht. Auf der Netzhaut erscheint er auch in seiner waren Größe, aber unsere Sinne trügen uns. Ein Beweis ist schnell erbracht, wenn man den Riesenmond mal fotografiert und sich dann das Foto betrachtet: Wird man enttäuscht feststellen, wie klein doch der Mond in Wirklichkeit war.

Die Tatsache, daß ein Objekt, das von einem anderem überlappt wird, als weiter weg liegend interpretiert



wird, machen sich auch Künstler zu Nutzen, die so die visuellen Signale nutzen um dem Betrachter einen räumlichen Eindruck zu vermitteln. Seit sich die Menschen mit Malerei beschäftigten, besteht der Wunsch, Bilder so real wie möglich erscheinen zu lassen (mal abgesehen von der Avantgarde).

Die Fähigkeit, realistische Bilder malen zu können, entwickelte sich sehr spät und sehr langsam. Bis zum Mittelalter hatten sich die Formen und Farben schon weit entwickelt, aber den Bildern fehlte die Tiefe und dreidimensionale Perspektive. Später, in der Renaissance, fing man an, das Konzept der Perspektive zu verstehen. Mit Künstlern, die wie Leonardo da Vinci und Albrecht Dürer, Mathematik und Kunst in Einklang zu bringen versuchten, zog auch die räumliche Tiefe in die Kunst ein. Wer von uns hat diese Geschichte nicht durchgemacht?

Als kleines Kind malt man die Häuser als Viereck mit einem Spitzen Dreieck obendrauf als Dach. Die Menschen sind alle fast so groß wie die Häuser, neben dem sie stehen. Später lernen wir Details hinzuzufügen und Proportionen und Perspektive einzuhalten. Aber an komplexe Lichtbrechung und Schattierungen wagen sich die wenigsten Künstler heran. Doch wie gelingt es nun, einen dreidimensionalen Raum oder Gegenstand auf einem zweidimensionalen Medium abzubilden? Wie schon oben erwähnt, gibt es die unterschiedlichsten Wege, dem Betrachter die räumliche Illusion der Darstellung vorzutäuschen. Die Tatsache, daß unser Gehirn auch aus Erfahrung entscheidet, welches Element näher bzw. weiter von uns weg ist, läßt sich schon an den beiden geometrischen Figuren sehen, die

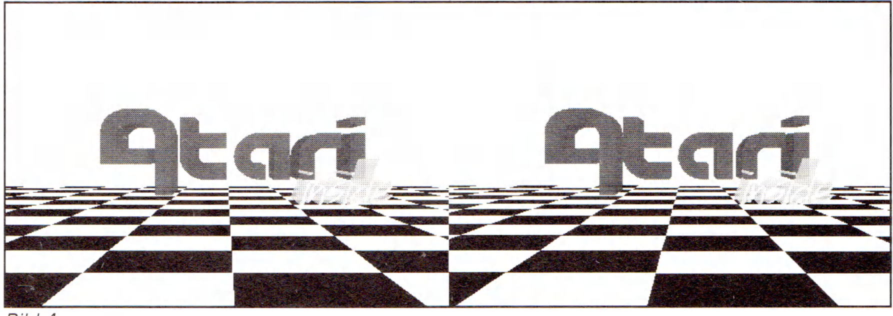


Bild 4

wir schon als Linienmuster deklariert haben. Eine andere Möglichkeit wäre, für jedes Auge ein separates Bild zu erzeugen und jedem Auge nur das Bild zu zeigen, welches für dieses bestimmt ist. Bild 4 zeigt zwei flache Bilder, die ein Objekt aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln darstellen.

Läßt man nun jedes Auge nur das seinem Blickwinkel zugeordnete Bild sehen, indem man in die Mitte eine Pappe stellt, erkennt man einen dreidimensionalen Würfel. Dieses Prinzip nutzen auch die Stereo–Dias, die in einen speziellen Betrachter gesteckt werden und für jedes Auge ein separates Bild liefern. Ganz ohne Sehhilfe kommt eine 3D–Methode aus, die vielen unter dem Begriff "Magic Eye" bekannt wurde. Die Stereogramme bestehen oberflächlich gesehen aus kleinen Bildern oder Mustern, denen man noch nicht ansieht, was sich hinter ihnen verbirgt. Nach einen bestimmten Abstand wiederholen sich die Muster aber um eine Winzigkeit verändert, damit unterschiedliche Tiefen im Bild erscheinen. Schaut man ganz normal auf das Bild, erkennt man nichts Besonderes. Um den Effekt zu erleben, läßt man aber seinen Blick in die Ferne, durch das Bild hindurch schauen. Die Augen schauen jetzt auf zwei verschiedene Punkte des Bildes, die zu einem gemeinsamen



Bild 5 - **Original in Farbe** auf der Spezial-Disk 3

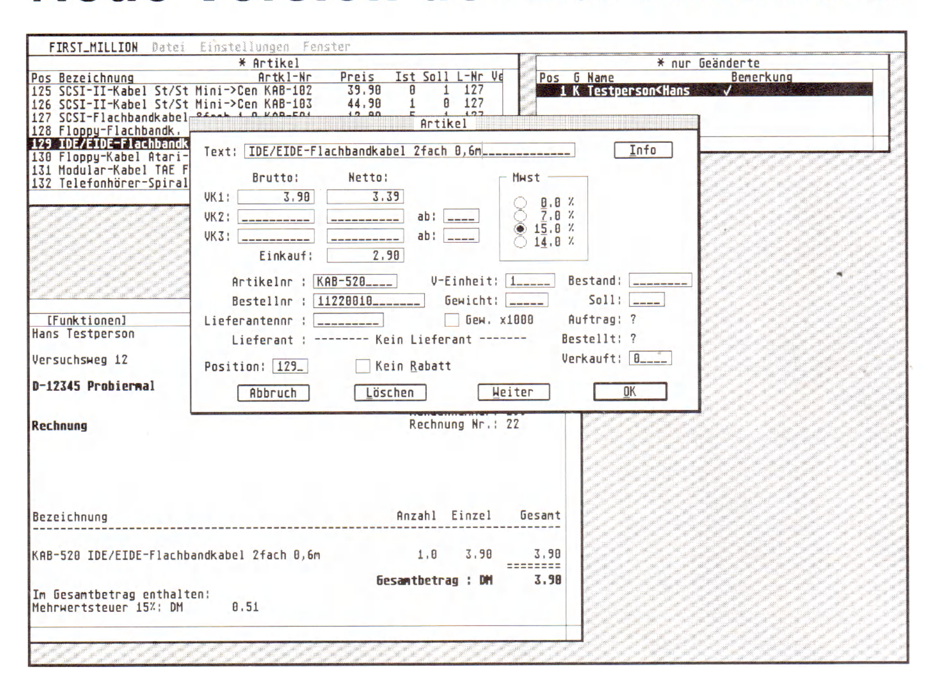
Punkt, der hinter dem Papier liegt, verschmelzen. Aus diesen virtuellen Punkten setzt sich ein neues Bild zusammen, bei dem die einzelnen Teile in verschiedenen Tiefen liegen können. Es bedarf schon ein wenig Übung seine Augen so einzustellen, daß man in den Genuß der Spielerei kommt. Noch eine weitere Methode dreidimensionales Sehen auf zweidimensionalen Medien zu ermöglichen, ist z.B. zwei Bilder mit unterschiedlichem Blickwinkeln Rot und Grün einzufärben und dann übereinander zu legen. Mit der Rot–Grün–Brille ist es dann möglich, das Bild räumlich zu sehen. Vermutlich werden in ferner Zukunft noch andere Arten, das räumliche Sehen auf zweidimensionalen Medien auszugeben, auf uns zukommen.

»Die Virtual–Reality Zeit wird kommen, in der der Datenhelm auf dem Datenhighway Pflicht wird.«

Steffen Heinicke

First Million

Neue Version der Bürosoftware



Bereits seit einigen Jahren auf dem Atari zuhause, stellt die Berliner Firma "SOFTBÄR" nun die Version 4.0 ihrer Bürosoftware für mittlere und kleine Betriebe vor.

Ehemals in diversen Varianten mit unterschiedlicher Ausstattung erhältlich, wird seit einiger Zeit nur noch FIRST_MILLION in der Magnum-Ausführung angeboten. Hier sind sämtliche Funktionen verfügbar, die den Büroalltag kleiner und mittlerer Betriebe vereinfachen sollen. FIRST_MILLION stellt dabei eine Komplettlösung dar, in der Buchhaltung, Kundenverwaltung, Artikelverwaltung und Fakturierung vereinigt sind. Der Vorteil liegt dabei in dem problemlosen Zusammenspiel der Programmteile.

Das mitgelieferte ca. 180 Seiten umfassende Handbuch ist den Programmteilen entsprechend gegliedert und leicht verständlich geschrieben.

Hardwareanforderung

Ein Atari mit 1MB Arbeitsspeicher und Diskettenlaufwerk sollte es schon sein, da sämtliche Daten im Ram gehalten und erst beim Verlassen des Programmes gesichert werden. Im den Bereichen Kleingewerbe und freiberufliche Tätigkeit dürfte ein Computer mit 1MB Arbeitsspeicher im Allgemeinen ausreichend sein. Grenzwerte wären in diesem Fall:

1100	Kunden- oder Lieferantendaten
4400	Artikel
8800	Buchungssätze
2200	Einträge in der Fakturierung

Bei diesen Angaben gilt:

Entweder - oder. Wenn zum Beispiel 5000 Buchungen im Arbeitsspeicher stehen, können "nur noch" 2500 Artikel verwaltet werden. Bei einem Rechner mit 2MB Arbeitsspeicher verdreifachen sich die angegebenen Zahlen für die Datensätze. Wer allerdings Wert auf zusätzlichen Komfort in Form von ACC's, AUTO-Ordner-Programmen oder Multitasking legt, dem sind nach oben keine Grenzen gesetzt.

FIRST_MILLION läuft auf Atari ST/STE/TT/FALCON und Kompatiblen, auch unter MagiC und MagiC Mac. An einer Portierung auf das Mac OS wird zur Zeit gearbeitet.

Installation

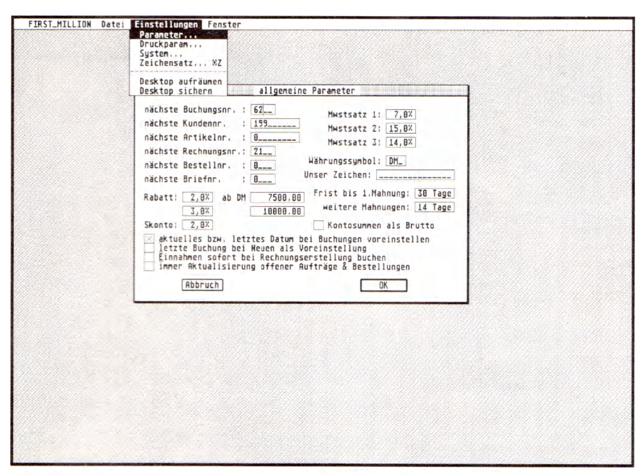
Das Programm nebst Zusatzdateien findet auf einer DD-Diskette Platz und wird von dort aus in ein entsprechendes Verzeichnis auf der Festplatte oder auf eine Arbeitsdiskette kopiert. Die Pfade werden bei Bedarf eingestellt und gemeinsam mit dem FIRST_MILLION-Desktop gesichert. Da sämtliche Daten permanent im Speicher gehalten werden, ist die Arbeitsgeschwindigkeit nur unwesentlich von dem verwendeten Massespeicher abhängig. Die Anzahl der Buchungssätze, Kunden- und Artikeldaten jedoch wird dadurch auf die Menge begrenzt, die im Arbeitsspeicher Platz findet.

Der erste Programmstart

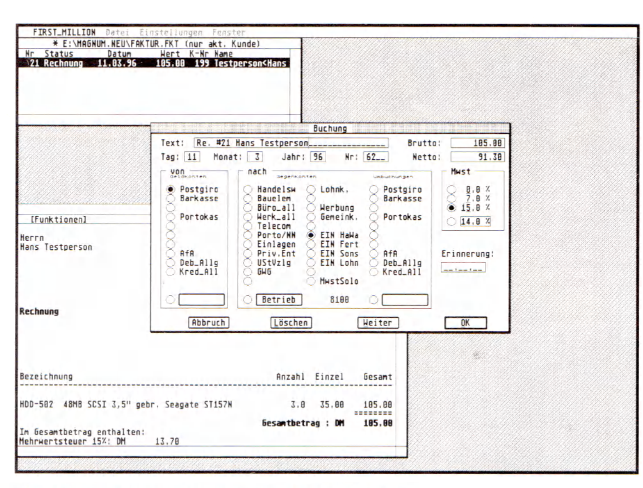
Besitzer eines Atari ohne Echtzeituhr werden es zu schätzen wissen: Bei einer unsinnigen oder unmöglichen Systemzeit erscheint zunächst eine Dialogbox, in die das aktuelle Datum eingetragen werden kann. Die Eingabe eines Passwortes in diese Box ist ebenfalls möglich. Der Desktop von FIRST_MILLION ist betont schlicht gehalten, außer einer Menüleiste mit vier Einträgen gibt es nichts zu sehen. Das Programm gewinnt seine Gestalt erst duch den Anwender, der die benötigten Fenster frei auf dem Bildschirm positionieren kann. Alles gemkonform und multitaskingfest.

Die geringe Anzahl von Menüeinträgen erklärt sich durch den Umstand, daß jedem Fenster/Programmteil ein eigenes Pop-Up-Menü zugeordnet ist, in dem die aktuell sinnvollen Funktionen zur Verfügung stehen. Dieses Bedienungskonzept ermöglicht ein ausgesprochen flüssiges Arbeiten mit FIRST_MILLION.

Bedingung für den erfolgreichen Einsatz von FIRST_MILLION ist die richtige Konfiguration. Deshalb sollte man sich nach dem ersten Start zunächst einmal durch die Einträge im Menüpunkt "Einstellungen" klikken. Hier werden die Startnummern für Kunden, Artikel und Geschäftsvorgänge vergeben und die Druckparameter eingestellt.



Einstellung der allgemeinen Parameter



die Auswahl der Konten erfolgt durch ein paar Mausaktionen

FIRST_MILLION unterstützt zwei Drucker. Hintergrund dieses Umstandes ist die Tatsache, daß somit z.B. für Rechnung und Adressaufkleber unterschiedliche Drucker angesteuert werden können. Wer einen Atari Laserdrucker oder einen PCL5 kompatiblen Drucker (HP/HP Emulation) mit FIRST_MILLION betreibt, hat nun auch die Möglichkeit eine Hintergrundgrafik im IMG-Format mitzudrucken. So wird das Briefpapier sozusagen mit dem Rechnungsdruck erschlagen.

Sämtliche Layouts wie Rechnungen, Angebote, Mahnungen usw. lassen sich individuell erstellen. Eine Reihe von Platzhaltern ermöglichen die freie Gestaltung der Formulare. Ein großer Pluspunkt ist dabei der integrierte Texteditor, dadurch ist ein Verlassen des Programmes für den Formularentwurf nicht notwendig und man kann den Erfolg seiner Bemühungen sehr schnell kontrollieren.

Vor dem Einsatz von FIRST_MILLION im Geschäftsbetrieb ist es notwendig die für die Buchführung unerläßlichen Konten einzurichten. Es stehen 120 Geld- und Gegenkonten zur Verfügung. Bei Verwendung der DATEV Kontonummern für die benötigten Konten erleichtert man seinem Steuerberater die Arbeit ungemein, sofern man seine Hilfe noch braucht.

Die Buchhaltung

Hier hat man bei FIRST_MILLION die Wahl zwischen einer Buchhaltung nach dem Prinzip der "vereinbarten Zahlung" und dem Prinzip der "vereinnahmten Zahlung". Der Unterschied liegt im Zeitpunkt der Buchung. Bei der vereinbarten Zahlung wird sofort gebucht, bei der vereinnahmten Zahlung erst dann, wenn das Geld auf dem Konto oder in der Kasse gelandet ist.

In jedem Fall bietet FIRST_MILLION die Möglichkeit auch bereits getätigte Buchungen wieder aufzurufen und daran Änderungen vorzunehmen. Dieser Umstand entspricht nicht den Anforderungen deutscher Finanzämter an eine EDV-unterstützte Buchhaltung, wenn sie als alleiniger Nachweis für eine ordentliche, nachvollziehbare Buchhaltung gelten soll.

Bei einer Buchprüfung müssen also alle Buchungsbelege und Kontenblätter vorgelegt werden. Diese Unterlagen sind aber ohnehin aufzubewahren. Wenn also etwas gebucht werden soll, wird der betreffende Eintag in der Fakturierung angeklickt und in der daraufhin erscheinenden Dialogbox als erledigt markiert. In der Dialogbox "Buchung" werden die an dem Vorgang beteiligten Konten markiert. Mit Betätigung des OK-Buttons ist die Buchung vollzogen.

Selbstverständlich können Geschäftsvorgänge auch direkt durch Aufruf der Dialogbox "Buchung" erledigt werden (**siehe Bild oben rechts**).

Regelmäßig wiederkehrende Buchungen können in FIRST_MILLION automatisiert werden. Das Programm bietet dafür die Möglichkeit der automatischen Buchung. Es werden lediglich der Betrag, Geld- und Gegenkonto, sowie das Intervall angegeben, den Rest erledigt FIRST_MILLION von selbst.

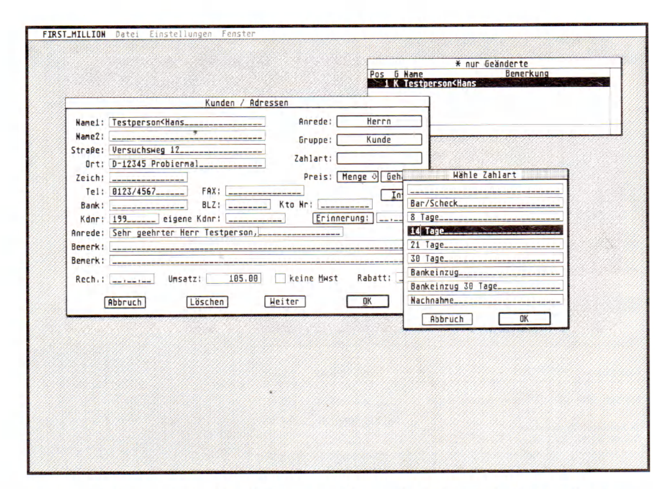
Kunden- und Lieferanten

Eine sinnvolle Verwaltung der Kunden- und Lieferantendaten ist für die Arbeit mit einer Bürosoftware besonders wichtig.

Hier bietet FIRST_MILLION dem Anwender eine Vielzahl von Möglichkeiten zum schnellen Auffinden der gewünschten Daten. Jedem Eintrag können bis zu 16 Kriterien zugeordnet werden, die den Datensatz spezifizieren. Dazu gehören beispielsweise Kunde, Lieferant, Interessent oder Mitarbeiter. Auch Eigenschöpfungen werden vom Programm unterstützt. Ein Pop-Up-Menü ermöglicht die Auswahl bestimmter Gruppen und durch den Autolocator kann eine gesuchte Adresse durch bloßes Eintippen der Anfangsbuchstaben schnell aufgefunden werden (siehe Bild nächste Seite oben links).

Artikelverwaltung

Auch die Eingabe der Artikel erfolgt über eine Dialogbox. Hier werden die Stammdaten der Artikel erfaßt, dabei können gleich Staffelpreise und der richtige Mehrwertsteuersatz angegeben werden. Die Position der eingegebenen Artikel in der Artikelliste läßt sich frei wählen. Darüber hinaus lassen sich Warenbereiche durch Trennfelder voneinander absetzen, was der Übersichtlichkeit zugute kommt. Selbst die allerorts so beliebten "Bundle- Angebote" sind mit FIRST_MILLION kein Problem. Verschiedene Artikel lassen sich zu einem Komplettangebot zusammenfassen und mit einem entsprechenden Preis versehen. Die Einzelposten werden dann in der Rechnung ohne Preisangabe



In die Eingabemaske können alle wichtigen Informationen eingetragen werden

Staffelpreise und Mehrwertsteuersatz werden für jeden Artikel separat erfaßt

mit aufgeführt (siehe oben rechts).

Fakturierung

Die Artikelstammdaten sind eng mit der Kunden-, bzw. Lieferantendatei und der Fakturierung verknüpft. So kann hier für einen bestimmten Artikel gleich der Lieferant angegeben werden, so daß eine Bestellung mit ein paar Mausklicks erledigt werden kann. Die Bearbeitung von Aufträgen gestaltet sich ebenso leicht: In der Kundenliste den entsprechenden Eintrag anklicken und im Artikelfenster die bestellten Artikel auswählen.

Sowohl die Kundendaten als auch die Artikel werden sofort ins Rechnungsformular übertragen. Mit dem nächsten Mausklick erfolgt der Ausdruck des Formulars und/oder die Übernahme in die Fakturierung. Die Verwandlung einer Rechnung in eine Auftragsbestätigung, Mahnung oder in ein Angebot oder dergleichen erfolgt einfach durch Aufruf des Pop-Up-Menüs und Auswahl des gewünschten Formulars.

Steuer- und Gewinnberechnung

Hierzu ist nicht viel zu sagen. Wer möchte nicht gern auf Knopf(Tasten)druck seinen Geschäftserfolg kontrollieren können. FIRST_MILLION gibt hier bereitwillig Auskunft. Bei Betätigung der Taste <F10> wird sofort angezeigt, wie dicht man der ersten Million auf den Fersen ist. Der zu berücksichtigende Zeitraum kann dabei frei gewählt werden.

Fax-Option

FIRST_MILLION arbeitet vorzüglich mit dem Programm CoMa (Fax-Software) aus der gleichen Softwareschmiede zusammen. Ist dieses Programm als ACC installiert, lassen sich Angebote, Rechnungen, Bestellungen usw. aus FIRST_MILLION heraus direkt an den Empfänger faxen. Auf diese Weise läßt sich vor allem bei Bestellungen eine Menge Zeit, Papier und Porto sparen.

Zum guten Schluß

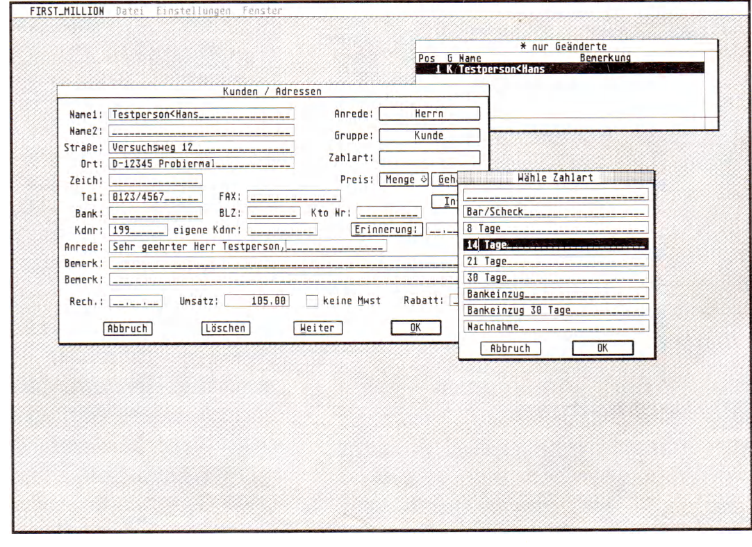
Sämtliche Funktionen von FIRST_MILLION zu beschreiben würde den Rahmen des hier möglichen bei weitem sprengen. Für kleine bis mittelständische Betriebe stellt FIRST_MILLION mit seinem Preis von 499,- DM in jedem Fall eine kostengünstige Alternative zu anderen Programmen in dieser Sparte dar. Jedem Interessierten sei deshalb die Demo-Diskette ans Herz gelegt, die bei einer der unten angegebenen Bezugsquellen geordert werden kann.

us

Softbär
Hans J. Konzeck
Richardstraße 60
12055 Berlin
Tel.: 030/6858352

oder

USElektronik
U. Skulimma
Feldstraße 36
25709 Marne
Tel.: 04851/85220



Die Umwandlung einer Rechnung in ein Angebot ist ein "Kinderspiel"

Spezial-Disk Nr. 3/96



Die Spezialdiskette des vergangenen Monats ist ein voller Erfolg gewesen - viele Unserer Leser haben eine positive Rseonanz auf die ausführliche Vorstellung unserer Spezial-Diskette verspüren lassen. Auch diesesmal haben wir uns um ein ausgewogenes Angebot an aktueller und interessanter ATARI Softwre bemüht.

13 Finger Schreibmaschinen-Kurs

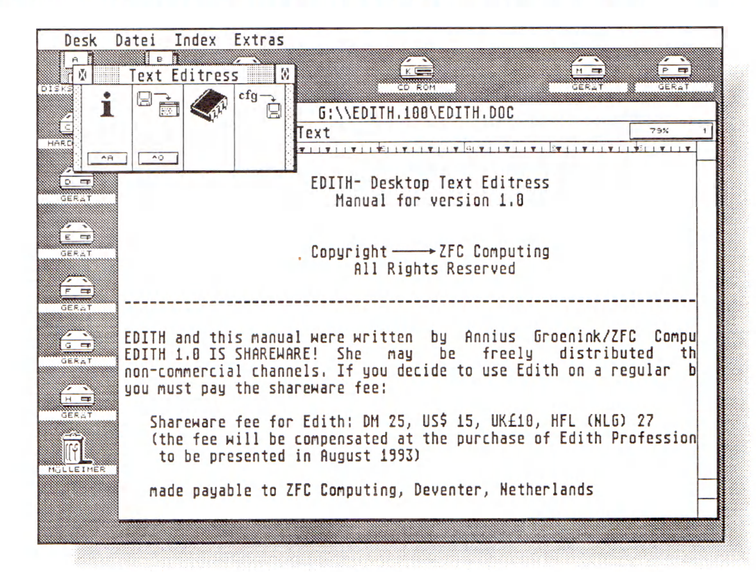
Bei diesem Programm handelt es sich nicht etwa um die Softwaresimulation einer Bio-Untersuchung merkwürdiger Hände, sondern um einen ausgezeichneten Schreibmaschinen-Trainer.

Wer sich schon immer vorgenommen hat, einmal einen Schreibmaschinenkurs zu besuchen, um das Tippen noch einmal von Grund auf richtig zu erlernen, der wird mit diesem Programm bestens bedient sein.

Sie haben die Möglichkeit, sich anfangs einen entsprechenden Schwierigkeitsgrad auszusuchen. Anschließend erscheinen am oberen Bildschirmrand diejenigen Buchstaben, die Sie tippen sollen, nebst der Anweisung, welcher Finger verwendet werden muß. In der aller niedrigsten Schwierigkeitsstufe werden z.B. lediglich die Buchstaben a,s,d,f und ö,l,k,j eingesetzt.

Eine aufgezeichnete Schreibmaschinentastatur in der Bildschirmmitte vereinfacht dem Anfänger das Suchen durch das Aufblinken der jeweils erforderten Taste. Wenn man nun ein wenig Sicherheit gewonnen hat, kann man sich einem echten Training aussetzen, bei dem bestimmte Buchstabenfolgen, den Fähigkeiten entsprechend, abgefragt werden. Hierbei wird gemessen, welche Zeit der "Tipper" benötigt und wieviel Fehler er in einem bestimmten Zeitraum macht, so daß nach Beendigung eines Trainingsdurchgangs genaue Statistiken helfen, den eigenen Fortschritt zu beobachten.

Das Programm läuft in der aktuellen Version auf allen gängigen ATA



STario Land DEMO

Siehe Seite 58

HH-BUCHplus

Wo ist nur das Geld geblieben? Wer hat sich diese Frage nicht schon gestellt? Gerade in unserer heutigen Zeit, mit dem ständig wachsenden Konsumgüterangebot, ist es eine schwierige Kunst geworden, mit dem Geld über die Runden zu kommen, so daß am Monatsende vielleicht noch ein bißchen übrig bleibt. HH-BUCH- plus will Ihnen dabei helfen. Sicher wird das Geld durch die Buchführung nicht mehr, aber es beruhigt ungemein, wenn man schwarz auf weiß nachlesen kann, wo das liebe Geld geblieben ist und wo der Hebel am ehesten mit Erfolg anzusetzen ist, wenn einmal Einschränkungen notwendig sein sollten. Ihr ATARI-Computer und HH-BUCHplus können dazu einen wesentlichen Beitrag leisten.

Warum noch ein Haushaltsprogramm? Das werden sich jetzt sicher viele fragen. Es gibt doch schon eine schier unendlich große Zahl von Buchhaltungsprogrammen. Aber es gibt keines wie HH-BUCHplus. Zugegeben, das sagen alle Programmierer von ihren Programmen. Aber überzeugen Sie sich selbst:

Hier einmal in Kurzform, was HH-BUCHplus zu bieten hat:

- Komfortable und einfache Bedienung
- Sämtliche Menüeinträge sind mit Tastaturkürzeln versehen
- Voll in GEM eingebunden
- Vollständig in GFA-BASIC 3.5 programmiert
- Bis zu 1000 Buchungen in einer Rechnungsperiode (Monat, Quartal, Jahr oder... .).
- Bis zu 50 freidefinierbaren Gegenkonten
- Bis zu 12 freidefinierbaren Geldkonten
- Sofortige Berechnung der Be-

stände von allen Geldkonten
- Durch ständige Rechtschreibkontrolle der Konten praktisch keine Fehlbuchung möglich
- Ständige Anzeige von Bestand, Ausgaben, Einnahmen und heutigen Einnahmen und Ausgaben.
- Freie Definition der Limits der Geldkonten
- Passwortschutz
- Umfangreiche Bilanzierungsmög lichkeiten:
- Tagesbilanzen
- Monatsbilanzen
- Kontobilanzen
- Jahresbilanzen
- Jahresvergleiche
- Freies Definieren von 100 Auto buchungen (= Daueraufträge)
- uvm.

HH-BUCHplus läuft in allen Auflösungen ab 640 x 400 Pixeln. - u.v.m.

Da HH-BUCHplus ganz auf den Gebrauch im Privathaushalt ausgelegt ist, werden Sie Features wie Mehrwertsteuersatz, Gewinn-und-Verlust-Rechnung u.ä. in HH- BUCHplus vergeblich suchen. Es eignet sich also nicht für den Einsatz in Betrieben. Dafür erlaubt HH-BUCHplus, wie Sie sicherlich in der obigen Kurzbeschrei- bung gesehen haben, komfortabel die Haushaltsbuchführung im Privathaushalt. Da Sie wahrscheinlich möglichst schnell mit HH-BUCHplus beginnen wollen, werden wir jetzt gleich loslegen.

Diesem Programm ist eine ausführliche Bedienungsanleitung als TXT-File beigefügt, so daß Sie sich schnell mit der Bedienung zurecht finden werden.

Programmierer:

Carsten Groß

Im Mannenbruch 22

Merzig

Archivarius

Archivarius ist ein interessantes Programm zum Erstellen eigener Slide-Shows, die aus Bildern im PAC- (Stad), oder PI?- (Degas) Format bestehen können. Es werden automatisch die angegebenen Verzeichnisse nach den entsprechenden Bildern durchsucht.

Anschließend kann man angeben, welche der Bilder in die Slide-Show integriert werden sollen. Es gibt diverse Einstellungs- und Bearbeitungsmöglichkeiten, die das Programm recht vielseitig machen. Jeder, der Interesse daran hat, einmal eine entsprechende Bild-Sequenz zu erstellen, ist mit Archivarius bestens bedient.

Programmiert von:

Thomas Müller

Möchenglattbach

ASCGIF Version 1.6

ASCGIF ist ein GIF-Viewer, der Graustufendarstellung von Bildern im GIF-Format auf zeichenorientierten Terminals ermöglicht! Dazu bedient sich ASCGIF verschiedener ASCII-Zeichen mit unterschiedlichen durchschnittlichen Helligkeiten. ASCGIF wurde im Original für Mainframes von John Ferrell Jr. entwikkelt und dann auf den ST portiert und mit GNU C 2.1 übersetzt. ASCGIF ist Freeware! Gute Ergebnisse lassen sich übrigens nur bei heller Schrift auf dunklem Grund erzeugen!

Programmiert von:

Oliver Klink

email: oliver@westw.rd.open.de

Calculator

Dieser Rechner ist die Simulation eines wissenschaftlichen Taschenrechners.

Der Taschenrechner merkt sich die Information in der Datei CALC.INF. Diese Datei ist eine Binaerdatei und kann nicht gelesen werden. Sie wird im aktuellen Verzeichniss erwartet, falls sie nicht gefunden wird, so legt das Programm sie automatisch im Wurzelverzeichniss des Laufwerks C: an. Das Profile wird immer dann gesichert, wenn das Panel gewechselt oder geschlossen wird und wenn die aktuelle Hauptapplikation terminiert. Die Datei wird verworfen, wenn die eingestellte Auflösung eine andere ist, als die Auflösung, die beim letzten Programmlauf verwendet wurde.

Edith

Dieser kleine aber feine Texteditor für alle ATARI-Computer und Kompatible zeichnet sich durch eine Menge an Möglichkeiten und Features aus. Das Besondere an dieser Software ist jedoch, daß sie auch als Accessory betrieben werden kann, so daß der Texteditor parallel zu anderen Programmen aufgerufen werden kann, z.B., wenn man gerade einmal schnell etwas tippen und ausdrucken muß und dafür nicht extra die laufende Applikation beenden möchte. Gleichzeitig ist Edith jedoch recht umfangreich und beherrscht nahezu alle wichtigen Funktionen eines Texteditors. Schließlich kann direkt aus dem Programm heraus gedruckt werden. Besonders komisch sieeht es aus, wenn man schon eine Textverarbeitung geladen hat und Edith hinzu lädt.

Grammaran

Rechtschreibkorrektur auf Englisch Das Programm Grammaran ist eine Rechtschreibkorrektur für englischsprachige Texte. Zwar ist es sicherlich nicht perfekt, doch kann es offensichtliche Fehler leicht aufdekken und auch einige nützliche Tips geben, wenn es um die englische Grammatik geht. Wer also gelegentlich mit dem Verfassen von englischsprachigen Texten zu tun hat, der sollte sich dieses Programm unbedingt einmal anschauen.

Autokennzeichen

Dies ist ein Hypertext, der die Autokennzeichen der Bundesrepublik sowie unserer Nachbarstaaten Schweiz und Österreich beinhaltet, so daß Sie jederzeit schnellen Zugriff auf die Abkürzungen und deren Bedeutungen haben.

Mafia, the Game

Wirtschaftssimulationen gibt es viele, doch waren Sie schon einmal Gangsterboß? Auf der PD-Disk 16 finden Sie den ultimativen Mafia-Simulator. Außerdem auf der Diskette: Das deutsche Grundgesetz als Hypertext.

Wären Sie auch gerne mal ein Gangsterboß? Mit MAFIA können Sie es werden! In MAFIA wird alles simuliert, was zu einem richtigen Gangsterleben gehört! Sie können Schutzgeld eintreiben, Wettbüros und Spielkasinos eröffnen, Drogenlabore und Bordelle einrichten. Während des Spielens können Sie Waffenschmuggel betreiben und Überfälle ausführen! Na, wie hört sich das an? Gut? Dann haben Sie mit MAFIA-THE GAME die richtige Wahl getroffen! Hier können Sie sich mal so richtig austoben, und Ihren kriminellen Trieben freien Lauf lassen!

Das Erbe

Manchmal sind es nicht die besten Meldungen, die man aus der Zeitung liest. Ein Morgens blättern Sie gutgelaunt in Ihrer Lieblingsmorgenzeitung (die mir dem roten Viereck oben links) und sofort springt Ihnen auf der Seite 4 eine dicke, fette Schlagzeile ins Gesicht:

Mutmaßlicher Mafiaboß erschossen aufgefunden!

Diese Zeile ansich hätte gar nicht so Ihre Aufmerksamkeit geweckt, aber das abgebildete Foto zeigte ein Bild Ihres Lieblingsonkels! Der, ein Mafiaboß? Zum Lachen! Der konnte doch keiner Fliege was zu Leide tun! Interessiert lasen Sie weiter, und so erfuhren Sie, daß Ihr Onkel schon lange verdächtigt wurde, ein Gangsterboß zu sein, er wurde gestern erschossen! Ach du meine Güte, das hast Du (ich darf Sie doch duzen? Im Spiel selber werden Sie auch geduzt, also gewöhnen Sie sich besser daran!) nicht gewußt! Pablo ein Gangsterboß? Da versuchst Du jetzt schon ziemlich lange eine kriminelle Karriere aufzubauen und ein MAFIA-Boß sitzt in der Familie! Starkes Stück. Während Du so über Deinen Onkel nachdenkst, klingelt Dein Telefon. Man bittet Dich dringend nach Weiterstadt zu kommen und an einer Konferenz teilzunehmen. Endlich gehts los! Auf dieser Konferenz bekommst Du also mitgeteilt, daß das Stadtviertel, welches Dein Onkel verwaltete, nun Dir gehören soll! Du kannst dort schalten und walten wie Du es für richtig hälst! Allerdings haben sich alle illegalen Geschäfte Deines Onkels aufgelöst, nur 10 Leute sind aus der Bande geblieben. Und das sind alles Spiztel, Informanten, ziemlich schmierige, schleimige Typen. Deine Aufgabe ist es nun, Obermacker in der Stadt zu werden, ein DON DON. Doch stell' Dir das nicht so einfach vor, die DON's der anderen Stadtteile werden Dich mit argwöhnischen Blicken beobachten und jeden Deiner Schritte überwachen.

Was kannst Du tun?

Ziel von MAFIA ist es, durch illegale Geschäfte viel Geld zu verdienen. Mit diesem Geld kannst Du nun Immobilien kaufen und dort weitere illegale Geschäfte ansiedeln. Wenn Du glaubst, daß Deine Zeit gekommen ist, kannst Du einen Killer in die anderen Stadtteile schicken um die anderen DON's zu eliminieren. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg, denn nicht nur die anderen DON's werden Dich beobachten, sondern auch die Polizei und die Steuer fahndung. Letztere ist übrigens nicht zu unterschätzen, die haben schon manchen in den Knast gebracht!

Die Einstellungen

Das Hauptziel von MAFIA ist es, Obermacker in der Stadt zu werden. Doch Du kannst auch erstmal ein Probespiel wagen und eine gewisse Anzahl von Geschäften spielen, oder eine Anzahl von Jahren. Das Spiel ist dann beendet, wenn Du die Geschäfte, oder die Jahre erreicht hast. Außerdem kannst Du Dich hier noch entscheiden, mit wieviel Geld Du gerne anfangen möchtest. Hast Du hier alles eingestellt, dann klicke auch MACH HIN und nach einer letzten Abfrage bist Du mitten im Spiel!

Der Hintergrund

Jetzt befindest Du Dich im Arbeitsfeld von MAFIA-THE GAME. Das wichtigste ist natürlich die Menüzeile, die ich auch noch ausführlich erklären werde, doch laß mich zunächst auf den Desk top eingehen. Hier siehst Du nämlich auf einen Blick, was Du schon alles hast. Da wäre zunächst mal Dein Kontostand auf der Bank und Dein Schwarzgeldbestand. Warum zwei Konten? Ganz einfach: Mit dem Bankkonto wird alles Legale bezahlt (Einkauf von Immobilien, Arbeiter), mit dem Schwarzgeld alles Illegale (Errichten von illegalen Geschäften, Deine Mitarbeiter). Darunter siehst Du Deine Sicherheiten, daß ist die Summe, für die Du auf der Bank einen Kredit bekommst. Rechts siehst Du, wieviel Immobilien Du bereits besitzt. Hier siehst Du nun auch schon, daß es vier verschiedene Arten von Immobilien gibt, die man in MAFIA erwerben kann, nämlich Wonungen, Häuser, Gasthöfe und Diskotheken. In der Mitte des Desktops siehst Du eine Aufstellung Deiner illegalen Geschäfte, derer gibt es vier: Wettbüros, Spielkasinos, Bordelle und Drogenlabore. Außerdem siehst Du noch Deinen Dienstgrad innerhalb der Organisation, der immer dann ansteigt, wenn Du eine bestimmte Anzahl von illegalen Geschäften hast. Kommen wir nun zum ersten wichtigen Menüpunkt.

Die Vollversion ist für DM 30.– Vorkasse erhältlich bei:

Hadley B. Jones c/o Gerd Höller
Mozartstr.11

97990 Weikersheim

Tel: 07934/3637

PD-Serie

Wenn Sie Interesse an unseren PD-Disketten haben, senden Sie uns pro Diskette bitte DM 5.- als Schein, Scheck oder Briefmarken. Der Versandkostenpreis beträgt bei einer Diskette DM 3.-, ab 2 Disketten ist der Versand kostenfrei.

16

Mafia

Mafia ist eine Wirtschaftssimulation, bei der Sie in die Rolle des Gangster-Boss schlüpfen und versuchen müssen, all den Profit, den man in der Unterwelt machen kann, auf sich zu vereinigen.

Der genaue Testbericht ist in der Ausgabe 3/96 der ATARI-Inside.

Grundgesetzt

Wer neben der Hobbytätigkeit als Gangsterboß auch viel Sinn für das Grundgesetzt der Bundesrepublik hat, der sollte sich diesen Hypertext holen.

17

WWW

Auf dieser Diskette finden Sie die Programme, mit deren Hilfe Sie mit dem ATARI in das Internet gelangen, in der jeweils aktuellen Version. Genaueres zu diesem Thema erfahren Sie in der Ausgabe 3/96 der ATARI-Inside in dem Artikel:"Mit dem ATARI ins Internet". Zudem befindet sich auf dieser Diskette eine Software, die den Zugang ins Compuserve ermöglicht.

18

POV

Die ultimative POV-Diskette für Sie: Endlich gibt es die POV-Shell in der Version 3.0. Zudem erhalten Sie auf dieser Diskette eine Software, mit deren Hilfe einige Berechnungen des Raytracers um das 5-Fache beschleunigt werden.

Schließlich enthält dieses Paket auch noch einige neue POV-Listings.

19

Topics 2.1

Das tolle Literatur-Verwaltungs-System in der aktuellen Version 2.1 als DEMO.

Jeder der Literatur in irgend einer Form archivieren muß, sollte sich dieses Programm auf jeden Fall einmal anschauen.

20

Battle - Tower

Battle-Tower ist ein kleines Spielchen für den ST/Falcon. Es befindet sich jeweils eine Version auf Diskette. Die ST-Version läuft in ST-Hoch, die Falcon-Version benötigt 640*480 Punkte in 16 Farben. Zwei Parteien versuchen als erster eine Burg zu bauen. Wer dieses als erstes schafft hat gewonnen. Die erste Partei wird vom Computer gesteuert, die zweite von Ihnen. Die Computerburg wird links und Ihre rechts angezeigt. Dazwischen befindet sich ein Spielfeld auf dem verschiedene Gegenstände liegen. Von diesen Gegenständen muß jeweils abwechseld einer genommen werden,der Computer beginnt. Der Computer hat dabei die freie Wahl auf der X-Achse. Abhängig von seiner Position haben Sie dann die Wahl in der Vertikalen.

Team-Manager

Das Programm "Team-Manager" läift auf dem Falcon 030 in 640*480 bei 16 Farben. Team-Manager ist Public Domain und darf ohne Einschränkungen weitergegeben werden. Falls genug Interesse besteht, wird das Programm weiterentwickeln. Denkbar wären Videoclips von Toren, verbesserte Grafik, etc. Sie sind Manager des 1.FC Kaiserslautern und müssen versuchen, den Verein erfolgreich zu führen. Sie starten in der dritten Liga und sollten möglichst in die erste kommen. Dort winken dann höhere Einnahmen durch den Europapokal.

21

Computerkollek Musik Gehörbildung

Computerunterstütztes Musiklernen für ATARI ST/STE/TT & Falcon muß kein Traum bleiben! Computerkolleg Musik bietet das lernen von INTERVALLEN, SKALEN, RHYTMEN und AKKORDEN als spannend-unterhaltsames Spiel. In der Version 2.x hat Computerkolleg Musik auch zeitgemäße ergonomischere Benutzerführung und 3D-Menüs. CMG läuft ab 1 MB in s/w, Midi-Instrument empfehlenswert aber nicht erforderlich. Demoversion! Die Vollversion kostet 395.- DM und ist beim Schott-Musikalienverlag zu beziehen.

Außerdem finden Sie auf dieser Diskette einige nützliche Programme zum Thema ATARI & Musik.

Diese Diskette wurde uns von der Firma M.u.C.S. aus Hannover zur Verfügung gestellt.

22

Japanischer Texteditor

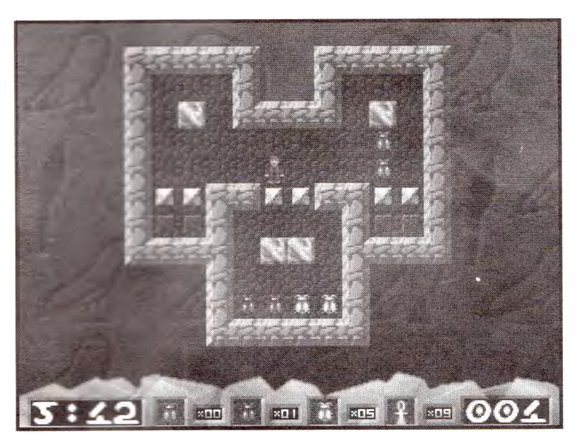
Wer sich schon immer für die japanische Sprache interessiert hat, der wird mit dieser Diskette bestens bedient sein. Hierauf finden Sie einen Texteditor, mit dessen Hilfe Sie in japanischer Sprache schreiben können.

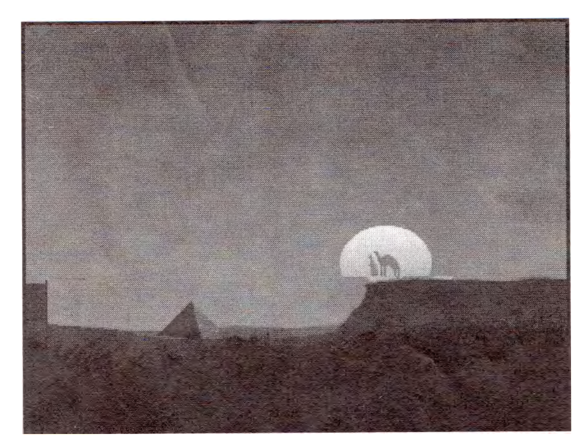
Übersetzungssoftware

Ein weiteres Programm dieser Diskette ermöglicht das Übersetzten von deutschen Texten ins Englische und umgekehrt. Bei der Vollversion können die Sprachen Französisch, Holländisch usw. ebenfalls zum Übersetzen verwendet werden.

Das Verfahren ist simpel: Sie laden lediglich eine ASCII-Textdatei ein und starten den Vorgang. Schon nach wenigen Sekunden ist ein Text von ca. 1KB Länge übersetzt. Das Wörterbuch liegt ebenfalls als Textdatei vor, so daß es jederzeit erweitert werden kann.

red.





Confusion

Erstmals auf der proTOS 95 vorgestellt, ist das Falcon Denk- & Strategiespiel "Confusion" nun in der Endgültigen Version erhältlich.

Die Wüste, unendliche Weiten, wir schreiben das Jahr 1917. Ein Team von Archäologen hat es sich zur Aufgabe gemacht, das Geheimnis einer der letzten unerforschten Pyramiden zu lüften. Doch ihr Vorhaben gestaltet sich schwieriger als erwartet.

Die Hoffnungen jemals den Eingang zu finden schwinden, als plötzlich ein Freudenschrei durch die Wüste halt. Der Eingang ist gefunden, und mit ihm werden Ängste wach. Ob an den mysteriösen Erzählungen der Einheimischen etwas dran ist? Da es bereits spät geworden ist, wird diese Frage auf den nächsten Morgen vertagt, wo die Antwort auch nicht lange auf sich warten läßt. Ein Forscher wird von einer mysteriösen Stimme in die Pyramide gelockt und der Eingang schließt sich wie von Geisterhand. STOP! Soviel zur dramatischen Vorgeschichte. Bevor man nun in die Rolle des Forschers schlüpft und in bester Sokoban-Manier den Ausgang der Pyramide sucht, muß das Spiel erstmal auf der Festplatte installiert werden. Ein mitgeliefertes Installationsprogramm übernimmt hierbei die Arbeit für einen. Nochmal mit Control gebootet und schon kann's losgehen. Nach einer kurzen Raytracinganimation wählt man die Sprache (Deutsch, Englisch, Französisch) und gibt eine Sicherheitsabfrage aus dem Handbuch ein, welches nebenbei sehr schön gestaltet ist, komplett dreisprachig und kaum große Mängel aufweist. Im Hauptmenü kann man nun zwischen verschiedenen Optionen wählen: Man kann das Spiel einfach starten, mit Hilfe eines Codeworts in den zuletzt gespielten Level springen, den Schwierigkeitsgrad und das Spielgerät auswählen, die Musikstücke aus dem Spiel anhören, die Rangliste ansehen oder das Spiel beenden. Wartet man hier einen Augenblick, kann man sich auch nochmal die Vorgeschichte aus dem Handbuch mit Bildern illustriert ansehen.

Ok, bevor man nun das Spiel startet, sollte ich vielleicht erstmal kurz erläutern, was man bei dem Spiel überhaupt machen muß. Nachdem sich der Eingang hinter einem geschlossen hat, befindet man sich im Labyrinth der Pyramide, das aus vielen Räumen bzw. Leveln besteht, in diesem Fall sind es 100. Um den Level zu schaffen, muß man alle im Raum verstreuten Kristalle auf Plattformen schieben, damit sie aktiviert werden. Später kann man auch noch Scarabeen aufsammeln und als Schlüssel benutzen um Steinblöcke zu neutralisieren, die im Weg stehen. Mit diesem Vorwissen kann man nun ohne Probleme das Spiel starten. Nachdem man einen Level beendet hat, erhält man nochmal kurz eine Statistik darüber, wieviel Zeit und Schritte man benötigt hat - und ein Codewort für den nächsten Level. Aus der Zeit und der Anzahl der Schritte errechnet sich auch, ob man in die Rangliste kommt oder nicht. Ist man mal an einem Punkt angekommen, an dem es nicht mehr weitergeht, kann man mit UNDO den Level jederzeit neu beginnen, allerdings nicht beliebig oft. Nach jeweils zehn Leveln gelangt man in eine neue Stage. Diese unterscheidet sich durch ein neues grafisches Outfit und durch eine neue Hintergrund Musik. Hier komme ich aber auch zu einem Kritikpunkt, denn viele Level wiederholen sich mit der Zeit in Confusion. Oft sogar drei bis viermal. Allerdings habe ich das nicht so sehr ins Gewicht fallen lassen, da die Version, die auf der proTOS released wurde und die ich zum testen hatte, noch nicht komplett fertig war. So war zum Beispiel auch der letzte Level noch gar nicht fertiggestellt. In der neuen Version soll sich in der Hinsicht einiges geändert haben.

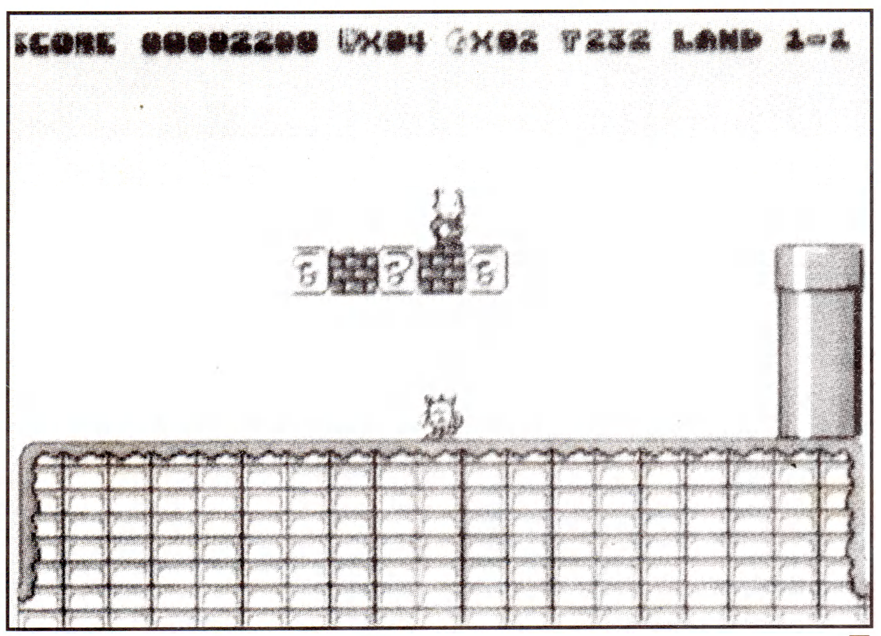
Die Grafik hingegen ist, bis auf ein zwei Ausnahmen, sehr gut gelungen. Nur die Spielfigur und der Forscher in der Vorgeschichte hätten besser sein können. Für die Musik gibt es ein dickes Plus. Sie ist durchgehend sehr gut komponiert und abwechslungsreich. Über die Steuerung und das Codewort-System kann man sich auch nicht beklagen.

Fazit

Gut gelungenes Denkspiel, nicht nur für zwischendurch. ProTos Käufer sollten sich auf jeden Fall die neue Version besorgen.

Jan Daldrup

Bezugsquelle:
WBE Serivce
Osterfeuerbergstr. 38
28219 Bremen
Tel. 0431 - 3968620



STario Land

Super Mario, der Jump-& Run Held aller Nintendo-Konsolen hat in den vergangenen Jahren millionen von Kindern (und Erwachsenen) Tag für Tag das Leben vor dem heimischen Fernsehenr versüßt. Grund genug, das Spiel auch für ATARIs umzusetzen.

Super Stario Land
Altes Spiel - neu gemacht - wirkt wie neu (oder etwa nicht?). Bei diesem eigentlich so neuen Spiel von '95 fühlt man sich doch irgendwie in die alten Gameboy- und Nintendozeiten zurückversetzt, als noch ein harmloser Klempner auf dem Fernseh- oder LCD-Bildschirm durch die Gegend hüpfte und noch niemand daran dachte, sich auf auf einem PC in die 3-dimensionalen Unterwelten zu stürzen, um dort fiese Monster zu jagen... Aber warum auch nicht?

Das Spiel

Das Spielprinzip bei diesem "Super Mario Land"-Remake ist relativ leicht zu erklären, weil es sich fast völlig an sein Vorbild hält.

Unser alter Freund Mario hat sich zwar äußerlich etwas verändert (sonst wäre Onkel Nintendo wohl böse gewesen), aber ansonsten springt er in gewohnter Jump'n'Run Manier über den Bildschirm, sammelt Münzen, Zaubertränke und Extraleben ein und muß sich auch noch um lästige kleine Lebewesen kümmern, die zu Boden, manchmal aber auch zu Luft, unterwegs sind.

Es gilt viele Level zu bewältigen, die sich entweder unter freiem Himmel oder unter der Erde befinden, aber zum Teil fast identisch mit dem Original sind. Ob man nun auch eine Prinzessin oder ähnliches befreien muß oder ob die Stario-Programmierer sich eine eigene Geschichte ausgedacht haben, kann ich nicht sagen, da uns beim Test noch keine Spielanleitung zur Verfügung stand.

Das ist für den Spielverlauf letzlich auch völlig unwichtig. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch angelegt, so daß es ohne weiteres auch mal zu kleinen Wutausbrüchen kommen kann, wenn man zum 5. Mal von einem fliegenden Fisch erwischt wird. Für eingefleischte Mario-Spieler dürfte dies aber kein Problem sein..

Der praktische Test zeigt, daß die Grafik eine erschreckende Ähnlichkeit mit dem ersten Marioland aufweist, leider auch die sehr schlichte Hintergrundgrafik. Beim Sound allerdings wird man sich an neue Klänge gewöhnen müssen. Jede Welt hat eine eigene Melodie, die man aber (zum Glück) durch einen geschickten Druck auf die F9 Taste abstellen kann (beim x-ten Durchlauf der Welten kann sie sonst schon nerven).

Fazit

Ich weiß nicht, ob die Programmierer von "Super Stario Land" versucht haben, das Vorbild so originalgetreu wie möglich zu kopieren - bei der Ähnlichkeit in puncto Grafik und Spielbarkeit kann man fast davon ausgehen - oder, ob sie noch nicht mitgekriegt haben, daß 1995 nicht das Jahr der kleinen hüpfenden Männchen vor einfarbigem Hintergrund war. Im ersten Fall allerdings haben sie ihre Aufgabe ganz gut gemeistert und wahrscheinlich so manchem Mario-Fan mit Atari im Keller eine Freude gemacht. Andernfalss hätte es wirklich nicht geschadet, sich die Mühe zu machen, die Hintergrundgrafiken etwas aufweniger zu gestalten. In England jedenfalls hat es ausgereicht, um dieses Spiel zu einem Verkaufshit zu machen. Das spiel läuft auf ST/E und Falcon.

Claas Reimer

Bezugsqulle:
Solution Software
Butschke & Heun GbR
Lessingstr. 13
65597 Hünfelden
Tel. 07151 - 67431
FAX: 07151 - 67431

Spiele News:

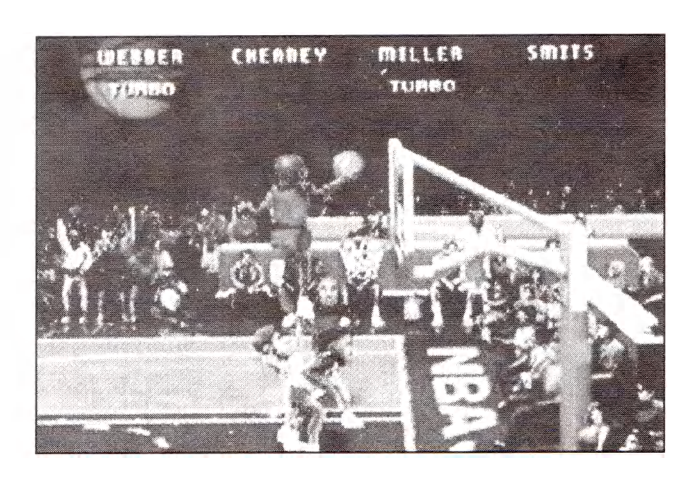
Die Programmierer von STario Land (Top Byte/England) arbeiten derzeit an einer neuen Software, die einem modernen Populous - Verschnitt ähneld wird.

Der erste Eindruck, den Spielidee und Grafik auf uns gemacht haben, war durachaus überzeugend.

Zur TOS-Computing 96 soll das Spiel lieferbar sein. Mehr dazu in der kommenden Ausgabe der ATARI-Inside.

Ein weiteres Spiel, speziell für STE und Falcon, wird aus Frankreich kommen. Hierbei handelt es sich um ein rasantes Schieß- & Action-Spiel





NBA JAM

Tournament Edition

Lange Zeit mußten die Sport-Spiele-Fans auf eine erstklassige Sportsimulation für den Jaguar warten. Waren die beshererschienenen Games bisher zumeist Flops...

Endlich ist der der Super-Nintendo-Knüller aus der "NBA-JAM-Serie" nun auch für den Jagaur erhältlich.

Gleichzeitig mit den Versionen für andere Konsolen er- schien im Januar 1996 die Jaguar-Version des Sportspiels "NBA-JAM Tourna- ment Edition".

Unkenrufe besagten im Vorfeld zu der Veröffentlichung, daß die Jaguar-Umsetzung bei weitem nicht mit denen der anderen Konsolen vergleichbar würde, da hieran nicht die Original-Programmierer gearbeitet hätten. "Weit gefehlt", dürfen wir schon jetzt verraten, denn NBA-JAM T.E. ist eine ausgezeichnete Umsetzung mit besseren Grafikeffekten, als die 16-Bit-Versionen bieten können.

Das Spiel

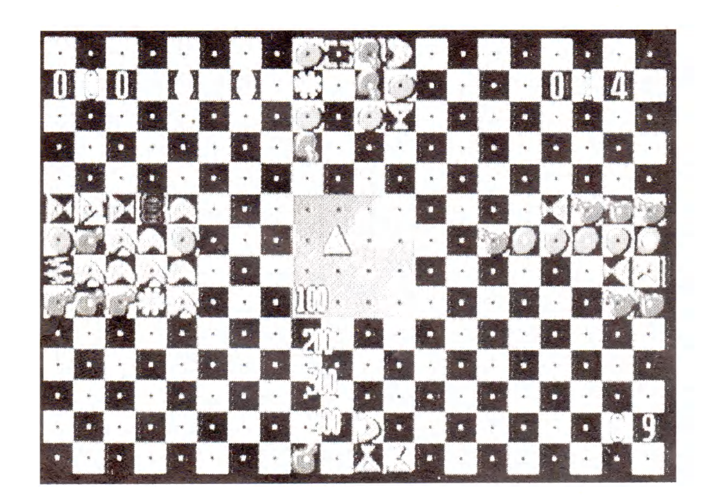
Ein Blick auf die Screenshots verrät, daß die Spieler in dieser Version mit übergroßen Köpfen ausgestattet wurden, und zwar damit man sie besser erken- nen kann. Schließlich wurden in diesem Spiel 120 Original-Spieler aus der amerikanischen Basketball-Liga eingebaut. Verwendet wurden natürlich nur bekannte Namen reell existierender Spieler (wie z.B. Deutschlands Superstar Detlef Schrempf). NBA-JAM T.E. zeichnet sich durch seine Vielseitigkeit aus. Neben entspre- chenden Trainings-Modi für das richtige Ball-Feeling kann man alleine gegen den Computer, gegen einen weiteren Spieler oder mit Hilfe des Team-Taps sogar auch zu viert spielen.

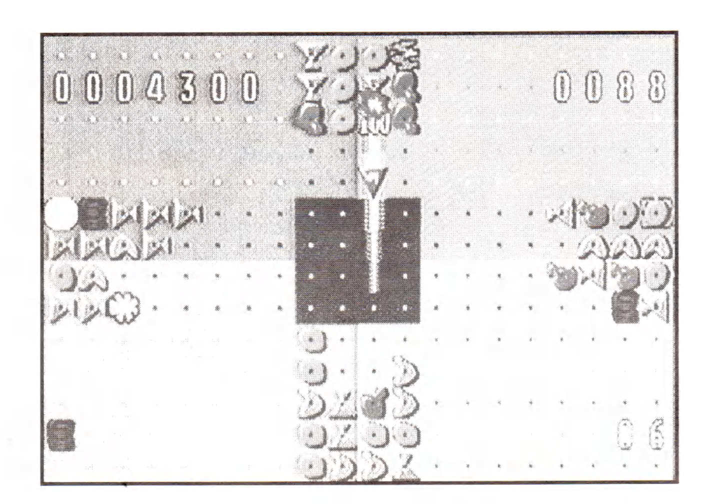
Wer also Lust auf schweißtreibenden Mannschaftssport hat, sollte nicht zögern, sich drei weitere Freunde zu einer Session einzuladen. Doch zurück zur Vielseitigkeit dieses Spiels: Unter dem Menüpunkt "Option" können viele Einstellungen variiert werden. Hierzu gehören die Spielstärke der Computer-Gegner, die Gesamtspielzeit uvm. Während des Spiels wurden die Möglichkeiten der Spieler so wirklichkeitstreu wie möglich wiedergegeben. So verbessert sich ein Spieler während des Spieles, wird zielsicherer und kann mit Hilfe der Turbo-Taste auch Sprints zum Tempo-Gegenstoß einlegen, die allerdings Kraftreserven angreifen. Die Steuerung ist sehr einfach, da der Computer automatisch erkennt, ob man den Ball zum Mitspieler passen oder direkt in den Korb werfen möchte. Durch die Kombination von Aktions- und Wurftasten kann man mit etwas Geschick auch aufsehenerregende Körbe erzielen, wie sie nur in der NBA wiederzufinden sind. Spielauswertungen und Statistiken nach einem Spiel geben dem Akteur die Möglichkeit, zu analysieren und Konsequenzen zu ziehen.

Fazit

NBA-JAM T.E. ist ohne Einschränkung jedem Basketball-Fan zu empfehlen. Die Umsetzung für den Jaguar ist sehr gut gelungen und braucht sich nicht hinter den Versionen anderer Konsolen zu verstecken. Die Spielersprites sind groß, das Scrolling über mehrere Bildschirmflächen bleibt stets schnell und sehr flüssig. Daher erscheint das gesamte Spiel-Geschehen sehr plastisch und reallistisch. Entsprechende Soundeffekte wie Publikumsgegröhle usw. tragen dazu bei, echte NBA-Stimmung in die heimischen Wohnzimmer zu tragen, wenngleich die Soundkulisse insgesamt etwas dünn erscheint. Es es sehr erfreulich, daß es für den Jaguar mehr und mehr tolle Spiele gibt, die Ihnen die Kaufentscheidung bezüglich der Konsole abnehmen.

Testmuster:
Spielraum Spiele
Wöhrstr. 17
91054 Erlangen
Tel. 09131 205093
FAX: 09131 205083





Zoop!

Spiele wie z.B. Tetris, Mah-Jongg und Klax haben bewiesen, daß es keiner spektakulärer Grafik- und Soundeffekte bedarf, um lange andauernde spielfreude aufkommen zu lassen. Zoop schickt sich nun an, ein weiteres Suchtspiel zu werden.

Der beste Zeitkiller aller Zeiten? So zumindest bezeichnen die Entwickler von Zoop das neue Denk- & Knobelspiel für den Jaguar, das vor geraumer Zeit auch für alle anderen gängigen Computersysteme erschienen ist.

Nicht verwunderlich also, wenn in sämtlichen größeren Datennetzen entsprechende Promotion für dieses Spiel betrieben wurde. Seinen ersten Höhepunkt erreichte das "Zoop-Fieber" am 16. Dezember diesen Jahres, als in Frankfurt/Main die ersten Zoop-Meisterschaften ausgetragen wurden.

Das Spielkonzept

Zoop ist ein neuartiges Geschicklichkeitsspiel in Klax- oder Tetris-Manier. Wie Sie den Screenshots entnehmen können, ist das Spielfeld so aufgeteilt, daß es einen größeren quadratischen Bereich in der Mitte der Bildschirmfläche gibt, in dem sich Ihre Spielfigur befindet. Ihre Aufgabe ist es nun, Ihren Bereich vor den herannahenden Steinen, die aus allen vier Himmelsrichtungen kommen, zu verteitigen. Das klingt sicherlich einfacher als es ist, denn Sie sind nur in der Lage, diejenigen Steine "wegzuzoopen", die die Farbe Ihrer Spielfigur haben. Treffen Sie auf einen Spielstein anderer Frabe, werden die Faben getauscht. Jetzt heißt es also umzudenken.

Ist eine gesamte Reihe von Spielsteinen an den mittleren Bereich gelangt, haben Sie das Spiel verloren.

Wie Sie aber anhand der verschiedenartigen Spielsteine sehen können, gibt es nicht nur farbliche Unterschiede, sondern auch in Bezug auf die Form. Das bedeutet, daß Sie diverse Joker oder Bonussteine erhalten, die Ihnen das Leben vereinfachen sollen.

Zoop verfügt über zwei Spielmöglichkeiten:

Den Levelmodus, bei dem nach Beendigung eines Levels alle Steine gelöscht und neu aufgesetzt werden und zudem den Continue-Modus, bei dem man zwar in den nächsten Level gelangt, die Spielsteine vom Vorlevel jedoch erhalten bleiben. Mit insgesamt 99 Leveln, bei denen sich Hintergrunddesign und Farbe ändern, ist das Spiel für kurzweilige Spiel-Stunden bestens ausgerüstet.

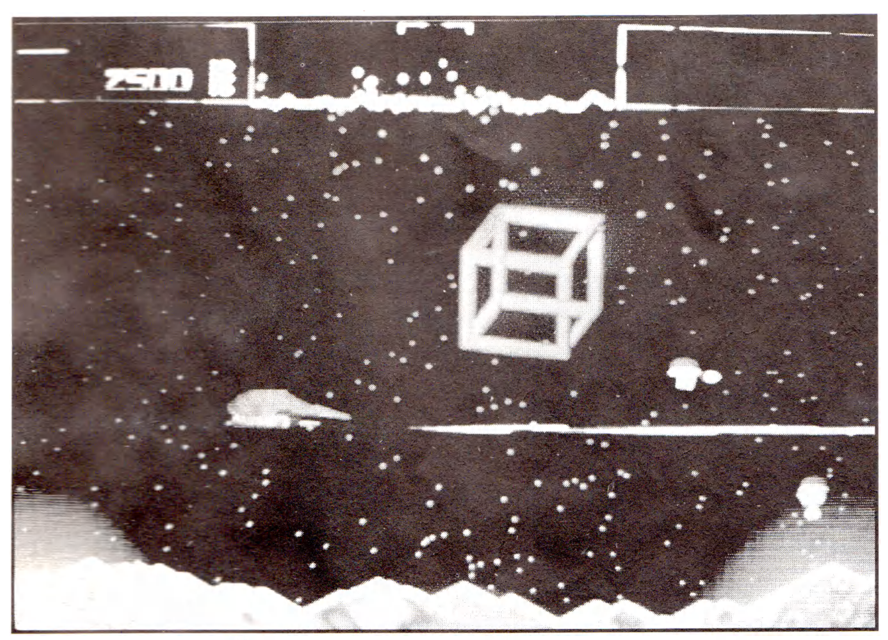
Fazit:

Nachdem wir Verpackung uns Grafik des Spiels sahen, freuten wir uns: "Endlich wiedereinmal ein Jaguar-Spiel, das man richtig 'verreißen' kann, sonst glaubt uns am Ende keiner, daß wir neutrale Tests schreiben und die Spiele nicht nur hochloben, weil es Jaguar-Games sind."

Weit gefehlt, denn auch Zoop kann man einfach nicht schlecht machen. Es mag zwar nicht den gleichen Reiz auf die Spieler ausüben wie z.B. Tetris oder seinerzeit auch Klax, doch irgendwie haben die Entwickler und Spieledesigner es geschafft, ein vernüftig durchdachtes Denk- und Reaktionsspiel auf den Markt zu bringen, ohne dabei andere Spiele abzukupfern. Das Ergebnis ist eine Software, die sich alle Fans dieses Genres auf jeden Fall einmal anschauen sollten. Zwar sind Grafik und Sound von Zoop weit vom 64-bit-Niveau entfernt, doch es stellt sich auf einfach die Frage, was man in dieser Hinsicht von einem Spiel dieser Art erwarten kann. Vielleicht hätten kleine Video-Animationen und CD-Sound das Spiel aufgelokkert, doch vielmehr auch nicht.

Bezugsquelle:

Spielraum Spiele
Wöhrstr. 17
91054 Erlangen
Tel. 09131 - 205093



Defender 2K

The YAK is back! Nach dem erfolgreichen Remake von Tempest für den Jaguar hat der Kult-Programmierer Jeff Minter das Flehen seiner Fans erhört und den Arcade-Klassiker Defender für die Raubkatze umgesetzt.

In nicht allzu ferner Zukunft haben die Menschen Ihre gesamten Energievorräte aufgebraucht. Neue Quellen mußten erschlossen werden und große Lagerstätten wurden in einem riesiegen Asteroiden-Gürtel gefunden. Doch leider sind die Menschen nicht die einzigen Lebewesen im All. Bösartige Aliens vom Königreich Proximian verloren den Krieg gegen die Menschen und wollen jetzt grausame Rache nehmen. Das sich die Erden-Allianz das nicht gefallen läßt dürfte klar sein, und so schickt sie eine Elitetruppe an erfahrenen Kampfpiloten und deren neueste Waffe, den Raumschifftyp Treshold, in den Kampf gegen die Proximianer.

Einer dieser Kampfpiloten bist Du. **Deine Aufgabe:** Beschütze die Bergleute und zerstöre die Aliens. Genau wie in Tempest, hat man bei Defender 2000 die Auswahl zwischen drei verschiedenen Spielmodi: die Classic-Variante, Defender Plus und Defender 2000. Die **Classic Variante** ähnelt sehr der Ur-Version von Defender. Die Aliens sind schnell aber durchschaubar und die Grafik ist schlicht. Ideal zum Einspielen und Üben. Wie auch in den anderen Versionen hat man zusätzlich zu seinem wirkungsvollen Plasmalaser eine begrenzte Anzahl an Smartbomben, die alle in Reichweite befindlichen Aliens vernichten. Jeder Level besteht aus einem begrenzten horizontalem Abschnitt, den man als Radarbild im oberen Drittel des Bildschirms sehen kann. Feindliche Raumschiffe und Menschen sind in verschiedenen Farben dargestellt. Einige der feindlichen Raumer versuchen im Laufe des Spiels die Bergleute zu entführen. Um diese zu befreien, müssen die Raumer abgeschossen werden. Das hört sich alles leicht an, jedoch tauchen die Aliens unvermittelt und in großer Anzahl auf.

Die **Plus-Variante** unterscheidet sich von der Classic Variante hauptsächlich in der Psychedelischen und knallbunten Plasmagrafik und den Effekten. Außerdem kann man zwei Schutzdrohnen zur Hilfe ziehen, die helfen, die hier Intelligenter gewordenen Feind-Raumschiffe, effektiver zu bekämpfen. Außerdem gibt es sogenannte Warpgates, die Hypertorsprünge zwischen verschiedenen Positionen erlauben.

Rasante Techno Musik, hochauflösende Rendergrafik und eine Unmenge an zusätzlichen Spielefeatures lassen **Defender 2000** zur ultimativen Herausforderung werden. Die Aliens sind jetzt interaktiv und reagieren auf Deine Taktik und Dein Verhalten. Eine Menge Power-Ups, wie Zielsuchraketen, Drohnen, Schutzschilde, Hyper-Plasma etc. machen Defender 2000 zum rasanten Arcarde-Knaller. Außerdem sind die aus Tempest 2000 bekannten Warp-Punkte wieder einzusammeln. Nach drei Warp-Punkten kommt man in eine Bonusrunde.

Fazit:

Wow! Jeff Minter hat es wieder geschafft. Ähnlich wie bei Tempest 2000 setzt auch hier ein unerklärlicher Suchteffekt ein. Das mag zum einen wieder an der Einfachheit des Spielkonzepts liegen, zum anderen sicherlich auch an der gelungenen Spiele-Atmosphäre, die von excellenter Musik und ungewöhnlichen Grafikeffekten lebt. An die Stereoanlage angeschlossen kommt echtes Spielhallenfeeling auf. Zugegeben, für echte Taktiker oder Fans von Jump"n run Spielen ist diese Action nichts. Aber nicht nur Nostalgiker werden an diesem Spiel ihre Freude haben. Einziges Manko ist die nicht zu verachtende Schwierigkeit. Ab dem 10. Level ist sehr schnelles Reagieren. Übrigens. die besten Spieler können sich natürlich auch wieder in die Highscroe-Liste eintragen. die auf dem Modul gespeichert wird. Wer alle Defender 2000 Level durchgespielt hat, kann wie bei Tempest noch einmal von vorne anfangen. allerdings mit wesentlich erhötem Schwierigkeitsgrad.

Da Defender so oder schon zu Commodore 64 Zeiten zu meinen Lieblingen gehörte und meiner Meinung nach auf dem Jaguar eines der besten 10 Spiele ist. kann ich es jedem Arcarde Fan wärmstens empfehlen.

ms

Bezugsquelle:
Spielraum Spiele (siehe Vorseiten)

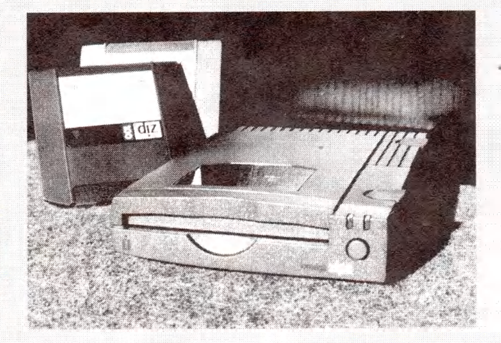
Vorschau 31.05.1996

Programmierkursus in C

Leider mußte dieser Kurs in der akutellen Ausgabe verlegt werden. Für die kommende Ausgabe ist er jedoch fest einkalkuliert.

Massenspeicher am ATARI

Sie wissen nicht, ob Sie sich für eine große Festplatte oder ein Wechsel-Speicher-Laufwerk entscheiden sollen?



Wir haben beides getestet und geben Ihnen Tips für den Einkauf.

Neu im Rennen ist z.B. das Iomega Jazz-Drive mit 1 GB Speichermedien.

Ausführlicher Messebericht

Welche Neuvorstellungen, MUpdates und andere Überraschungen auf der TOS-Computing 96 zu sehen waren, lesen Sie im ausführlichen Messebericht.

Spiele-Test

Auch für die kommenden Wochen sind neue Jaguar und ATARI ST/e-Spiele angekündigt. Wir stellen sie vor.

INSERENTENVERZEICHNIS

Impressum

Chefredakteur: A. Goukassian
Redaktion: N. Seiboth, M. Lindenberg

Redaktionelle Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Claas Reimer, Arne Schütt, Helge Bollinger, Volker Horlitz, Thomas Birklein, Steffen Heinicke, Ulrich Skulimma, Klaus Sommer, Rolf Specht

Redaktion:
Falke Verlag
A. Goukassian
Rührsbrook 10
24226 Heikendorf
Tel.: 0431 - 27 36-5
FAX: 0431 - 27 36-8

Verlag & Abonnentenbetreuung:
Siehe Redaktion

Vertrieb:
IPV - Inland Presse Vertrieb
Postfach 10 32 46
20022 Hamburg

Druck: Mecklenburg Druck - Raisdorf

Grafische Gestaltung: M. Lindenberg

Titelgestaltung: M. Lindenberg, A. Goukassain

Fotografie: R. Schöner

Belichtung: CLN - Computer Lasersatz Plön

Bezugsmöglichkeiten:
ATARI-Fachhandel, gut sortierter Zeitschriftenhandel, Bahnhofsbuchhandel oder direkt beim Verlag

ATARI Inside erscheint 7 x im Jahr
Einzelpreis: DM 6.80
Jahreabonnement: DM 42.50 oder DM 89.50
Europ. Ausland: DM 55.- oder DM 100.-
In den Preisen sind die gesetzl. MwSt. und Zustellgebühr enthalten.

Manuskripteinsendung:
Manuskripte jeder Art werden gerne entgegengenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck des Manuskriptes auf Datenträgern der Fa. Falke Verlag - Goukassian. Honorare nach Vereinbarung oder allgemeinen AGBs. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung.

Hotline:

Dienstags

15.00 - 17.00

0431/ 27 365

AFTERBURNER

The Falcon Power-Board...

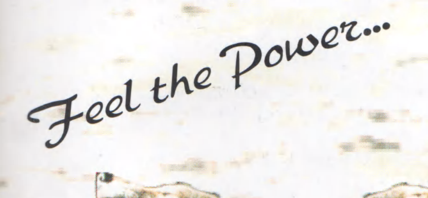
- Ihr Falcon ist Ihnen manchmal auch zu langsam... ?
- Für manche Anwendungen (z.B. MagiC, Calamus™ ect.) brauchen Sie mehr Speicher... ?

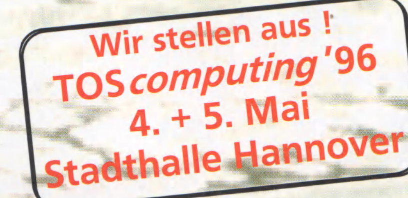
Dann haben wir mit dem Afterburner genau das richtige für Sie :

- ca. 6–fache Performance durch die 68040er CPU mit 33 MHz !
- 4 bis 64 MB FastRAM in zwei Stufen erweiterbar durch handelsübliche PS/2 Simm-Module !

Mit dem Afterburner gehören größere Wartezeiten der Vergangeheit an !

Afterburner, CPU ohne interne FPU	945.– DM
Afterburner, CPU mit interner FPU	1.145.– DM
Aufpreis für 4 MB FastRAM	150.– DM
Aufpreis für 8 MB FastRAM	290.– DM
Einbaupauschale	150.– DM







der neue TOS-kompatible Rechner der Spitzenklasse bietet mehr als Sie bisher zu träumen wagten !

- 68040 CPU (optional auch 68060) für max. Performance.
- RAM von 4MB bis zu 1 GB! mit 8 PS/2 Modulen erweiterbar.
- PCI-Bus für höchste Geschwindigkeit.
- zusätzlich universeller ISA- und VME-Bus
- SCSI und Enhance IDE-Schnittstellen für Massenspeicher u.Ä.
- angepaßtes TOS 3.06 für Kompatibilität zu bestehender Software.

Der HADES läßt sich ideal erweitern und an Ihre individuellen Wünsche anpassen.

Komplettgerät inkl. Grafikkarte, 4 MB RAM, ca. 800 MB Festplatte, Tower und Qualitätstastatur : **3.475.- DM**

Lieferbarkeit : ab Mai 96

Lassen Sie sich vormerken und fordern Sie unsere ausführlichen Infos für Ihren künftigen Lieblingsrechner an !

PLZ-Gebiet 10000 – 59999

Heisterbacher Str. 96, 53639 Königswinter, Tel.: 02223/1567, Fax : 02223/26982

PLZ-Gebiet 60000 – 09999

Obere Lauerfahrt 6, 66121 Saarbrücken. Tel.: 0681/967290, Fax : 0681/9672910



Weitere Spitzenprodukte zu Super - Preisen...

Beschleuniger PAK 68/3

PAK68/3 Bausatz ohne CPU	330.– DM
Bausatz mit 33 MHz CPU + TOS 3.06	595.– DM
PAK 68/3 fertig, 33 MHz	695.– DM
- mit 33 MHz CPU und TOS 3.06.	
PAK 68/3 fertig STE, 40 MHz	795.– DM
- mit 40 MHz CPU, TOS 3.06 und PUSTE.	
FPU 68882–33 MHz im Aufpreis	125.– DM
FPU 68882-50 MHz im Aufpreis	175.– DM

FastRAM-Karte zur PAK

FRAK30 ohne RAM	260.– DM
FRAK30 mit 4 MB bestückt ab	450.– DM
FRAK30 mit 16 MB auf Anfrage.	

Grafikkartenserie Panther

Panther leer	225.– DM
Panther ET4000/w32	395.– DM
Panther ET4000/w32 + NVDI	525.– DM
Panther Mach 64, 2 MB	795.– DM
– incl. Nova-VDI und 2MB DRAM-Karte.	

Diskettenlaufwerke & Zubehör

ED-Kit 3+	89.– DM
HD-Paket für Mega STE/TT	150.– DM
-EPSON HD-Laufwerk + AJAX	
HD-Paket ST/STE	165.– DM
ED-Kit 3+ und TEAC-Laufwerk	

Ersatzteile und sonstiges

AJAX, Blitter, DMA,Glue,... je	65.– DM
- alle keine IMP-Ware	
FPU für Falcon	65.– DM

E - COPY 1.7	**89.– DM**
E - BACKUP 2.0	**129.– DM**
Bundle E-COPY & E-BACKUP nur	179.– DM

SCSI - Fest.- und Wechselplatten

Quantum TB850 S	375.– DM
Syquest EZ-135S (Easy Drive)	495.– DM
- externe Wechselplatte mit 135 MB Wechselmedien incl. Kabel + 1 Medium.	
Medium 135 MB 1 St./5 St.	45.–/210.– DM

CD-ROM Laufwerke

Toshiba XM5402, 4–fach, IDE	155.– DM
Toshiba XM5401, 4–fach, SCSI	285.– DM
Toshiba XM3701, 6.7–fach, SCSI	485.– DM
Aufpreis für CD-Tools	75.– DM

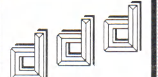
Speichererweiterungen

Magnum-FastRAM- Card f. Falcon leer	225.– DM
– für ein zusätzl. PS/2 Modul	
Vantage 2000 leer (für 16 MB PS/2)	95.– DM
Aix TT für bis zu 64 MB-RAM	240.– DM
- für 2 PS/2 Module	
PS/2 Modul 4 MB, 70ns	150.– DM
PS/2 Modul 8 MB, 70ns	290.– DM
PS/2 Modul 16 MB, 70ns	575.– DM

Lieferbarkeit und Preisänderungen vorbehalten !

Auf Anfrage erhalten Sie gerne unsere Produkt.- und Preisübersicht !

MWelectronic
Heisterbacher Str. 96
D–53639 Königswinter
Tel.: 02223/1567
Fax : 02223/26982



DIGITAL DATA DEICKE, NORDRING 9, 30163 HANNOVER, TEL: 0511/6370 -54, -55

CD-ROM SCSI-Laufwerk (s.u.) DM 229,- / Festplatten ab 99,- / LYNX II für DM 95,- wieder da !!!

ddd-Tower

Spezieller Tower für ATARI Computer, mit Netzteil, Schächte für 3.5" und 5.25" Laufwerke, Turbo-, Reset- und EIN-Schalter vorne, mit Adapterplatine zum einfachen Anschluß des Rechners

Tower *classic* : (o.Abb.)

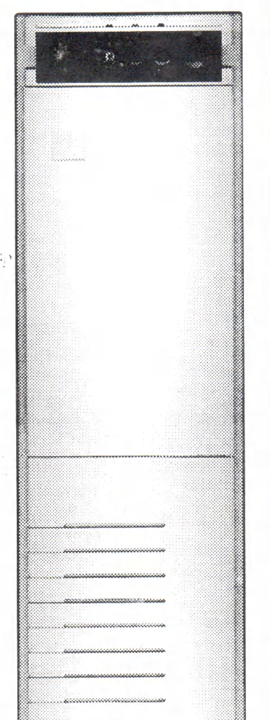
DM 295,-

Pro Tower, wie vor, jedoch mit großer Tür vor den Laufwerken, mit 3-stelliger LED-Anzeige, sehr elegant

Pro Tower: (s.Abb.)

DM 349,-

Fordern Sie bitte gleich unser neues Gehäuse-Info an. Dort finden Sie auch sämtliches Zubehör (z.B. Tastaturen, SCSI-Controll., ROM-Port Expander usw.)



C-Lab Falcon mit 850MB

Special: Neues Gehäuse und SCSI-Festplatte !

AUDIO-Falcon (C-LAB) 4MB im neuen **ddd-Desktop**gehäuse, abgesetzte MFII-**Tastatur** incl. Interface, **850MB SCSI**-Festplatte, ddd-**BlowUp** (800•600 Pixel), Virenschutzschalter; kompl. aufgebaut und installiert

DM 2298,-

Stellen Sie sich Ihren Falcon nach Ihren Wünschen zusammen und sparen Sie Geld durch günstige Festplatten im Desktop- oder Towergehäuse. Auch mit Beschleuniger, größerem Hauptspeicher und preiswerten AT-Bus Festplatten. Es lohnt sich. Rufen Sie uns gleich an !

Nicht alle Tage ...

...gibt's solche Angebote für Leute, die wissen, was sie wollen:

TOS 2.06 für nur	DM 66,- (für 1040 STE und Mega STE)
dto. mit Karte nur noch	DM 99,- (für 1040 ST/F/M und Mega ST)
Mainboard 1040 STF	DM 222,- (ohne TOS; mit TOS 2.06: DM 272,-)
Mainboard Mega ST 1	DM 299,- (ohne TOS; mit TOS 2.06: DM 349,-)
Jaguar-Spiele zu je DM 50,-	Checker.Flag/Bubsy/Rayman/Hover Strike/Pinball
Original DD-Laufwerke	DM 66,- von Atari für Atari
HD-Laufwerk TEAC	DM 88,- (speziell für Atari umgebaut !)

Es gibt auch...

PC's bei uns. Und das schon seit Jahren, allerdings eher für den großen Geldbeutel. Dies ändern wir ein wenig:

Pentium 100MHz, 1,2 GB Platte, 8MB RAM, 1MB Grafikkarte PCI, Towergehäuse, 3.5" Diskstation, 16 Bit Soundkarte und 4-fach CD-ROM zusammen für nur

1999,-

(Emulator-Einbau für uns kein Problem !)

Tip des Monats

Hier stellen wir besondere Angebote vor, die sparen helfen.

Speichererweiterungen preiswert:

TT:	AixTT mit 4MB	DM 399,-
	AixTT mit 8MB	DM 599,-
	AixTT mit 16MB	DM 899,-
ST:	IMEX, 1 => 3MB	DM 244,-
Falcon:	8MB Fast-RAM	DM 611,-
ST-Book:	auf 4MB incl. Einbau	DM 1149,-
IBM+MAC:	8MB SIMM (PS/2)	DM 244,-

Sie sparen bis zu 289,-

Der Tip vom letzten Monat läuft am 31.03. aus !

Festplatten, CD und MOD

Jedem Atari (s)eine Festplatte:

Typ A für alle ATARI: Festplatte **MicroDisk, extern im Gehäuse, anschlußfertig eingerichtet**, mit Controller (!) incl. ddd-Compress für mehr Speicherplatz (=•) und 20MB Extra-Software; Einschalten und arbeiten - so einfach ist das !

Größe:	48(74MB•)	160(240MB•)	540(835MB•)	730(1130MB•)	850(1300MB•)
Preis:	**299,-**	**477,-**	**622,-**	**644,-**	**699,-**

Typ B für Falcon und TT: **SCSI Festplatten**, CDs und MODs **extern im Gehäuse**, (Kabel extra bestellen); zum Anschluß an ST/STE wird Controller (s.u.) benötigt.

Größe:	48MB	540MB	850MB	1GB	CD-ROM	MOD 230MB	WP 270MB
Preis:	**199,-**	**499,-**	**588,-**	**732,-**	**349,-**	**966,-**	**743,-**

Typ C zum Einbau: wie B), jedoch **ohne Gehäuse**/Netzteil/Schalter usw.

Größe:	48MB	540MB	850MB	1GB	**CD-ROM**	MOD 230MB	WP 270MB
Preis:	**99,-**	**366,-**	**444,-**	**588,-**	**229,-**	**822,-**	**599,-**

Aufpreis für SCSI CAT-Controller für ST/STE incl. HD-Software, Flachbandkabel und ddd-Compress: a) zum Einbau DM 130,- oder b) zum externen Anschluß DM 150,-

CD-ROM=2-fach Speed; MOD=Magneto-Optische Wechselplatte, WP=Wechselplatte

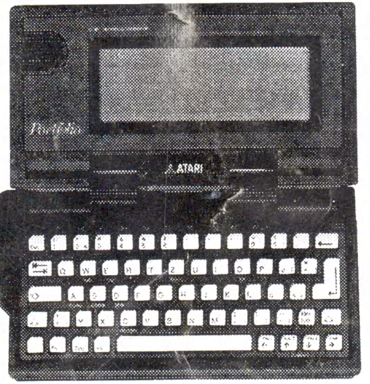
DM 8,- in Briefmarken + Heft-Nr. angeben = Wir schicken Zeitschrift "ST- Computer" frei Haus !

Portfolio

Sie brauchen einen Computer, den Sie überall mitnehmen können, in den Sie Ihre Texte mal eben zwischendurch eingeben können, der Sie an Termine erinnert, der Adressen verwaltet und sogar Telefonnummern wählen kann, der für Sie rechnet und sich (optional) mit Ihrem DOS- oder ATARI-Rechner z wecks Datenaustausches verbinden läßt. Nur - wo gibt's denn das ? Bei uns ! Sein Name: Portfolio. Sein Preis:

DM 149,-

Set für Sparer: Portfolio mit passendem Netzteil und Speicherkarte(64K) für nur DM 211,-



Das Ding, das man hat !

Komplette Zubehörliste anfordern !

Portfolio - Set I

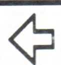
Atari-Besitzer ? Dann ist das Portfolio-Set I genau richtig für Sie. Es enthält einen Portfolio, zwei 64K RAM-Karten, das Netzteil und ein Parallel-Interface incl. Kabel und Software, um Ihren Atari oder PC mit dem Portfolio zu verbinden. So können Sie Daten zwischen Ihrem Computer und dem Portfolio austauschen. Zusätzlich gibt's einige ausgesuchte Programme für den Portfolio. Preis des Sets: nur DM 299,- (Sie sparen über DM 100,-)

Portfolio - Set II

PC-Besitzer ? Dann ist das Portfolio-Set II für Sie interessant. Hier gibt's einen Portfolio, eine 64K RAM-Karte und das Netzteil, dazu noch ein RAM-Kartenlaufwerk für Ihren PC (8 Bit-Karte). So können Sie Portfolio RAM-Karten mit dem PC lesen und beschreiben wie Disketten - einfacher und schneller geht's nicht. Zusätzlich enthält dieses Set ein Adressverwaltungsprogramm, eine Textverarbeitung, einen Terminplaner und eine Tabellenkalkulation für Ihren PC. Das Gute dabei: Diese Software entspricht genau den eingebauten Programmen des Portfolios. So können die Daten problemlos hin- und her getauscht werden, bei voller Daten-Kompatibilität. Preis des Sets: nur DM 333,- (Sie sparen über DM 120,-)

Solange Vorrat reicht: ATARI-Portfolio-Schach: nur noch 49,- / Portfolio Modem incl. Koppler + Software(Diskette): nur noch 49,-

Versand per NN, europaweit und Direktverkauf in Hannover



Öffnungszeiten: MO. - FR. von 10 - 18 Uhr durchgehend

Samstag und Sonntag geschlossen.

Es gelten unsere Geschäftsbedingungen



Rufen Sie doch m...

digital data deicke, einer der weltweit größten Anbieter im ATARI-Bereich rät: Achten Sie auf guten technischen Support und eine erreichbare Hotline. Es zahlt sich aus !